

Manuel d'utilisation
de la balance
ECO NET





- TABLE DES MATIERES -

1. GENERALITES

- Possibilité de programmer et de sauvegarder 800 articles (Plu's).

- 15 (+ 15) Plu's directs

- Calcul du prix à payer avec Prix unitaire au kg ou aux 100 g.

- Tare fixe, semi-automatique et cumulative.

- Connexion RS-232 pour communication avec WALLCOM et RS-485 entre balances.

NOTE: Le câble RS-232 à PC devrait être monté avant de mise en marche la balance.

- Alimentation interne :

  - Batterie interne rechargeable 6V, 10A.

NOTE: L'équipement doit travailler avec la batterie connectée (porte ou non alimenteur). La batterie est indispensable pour imprimer.

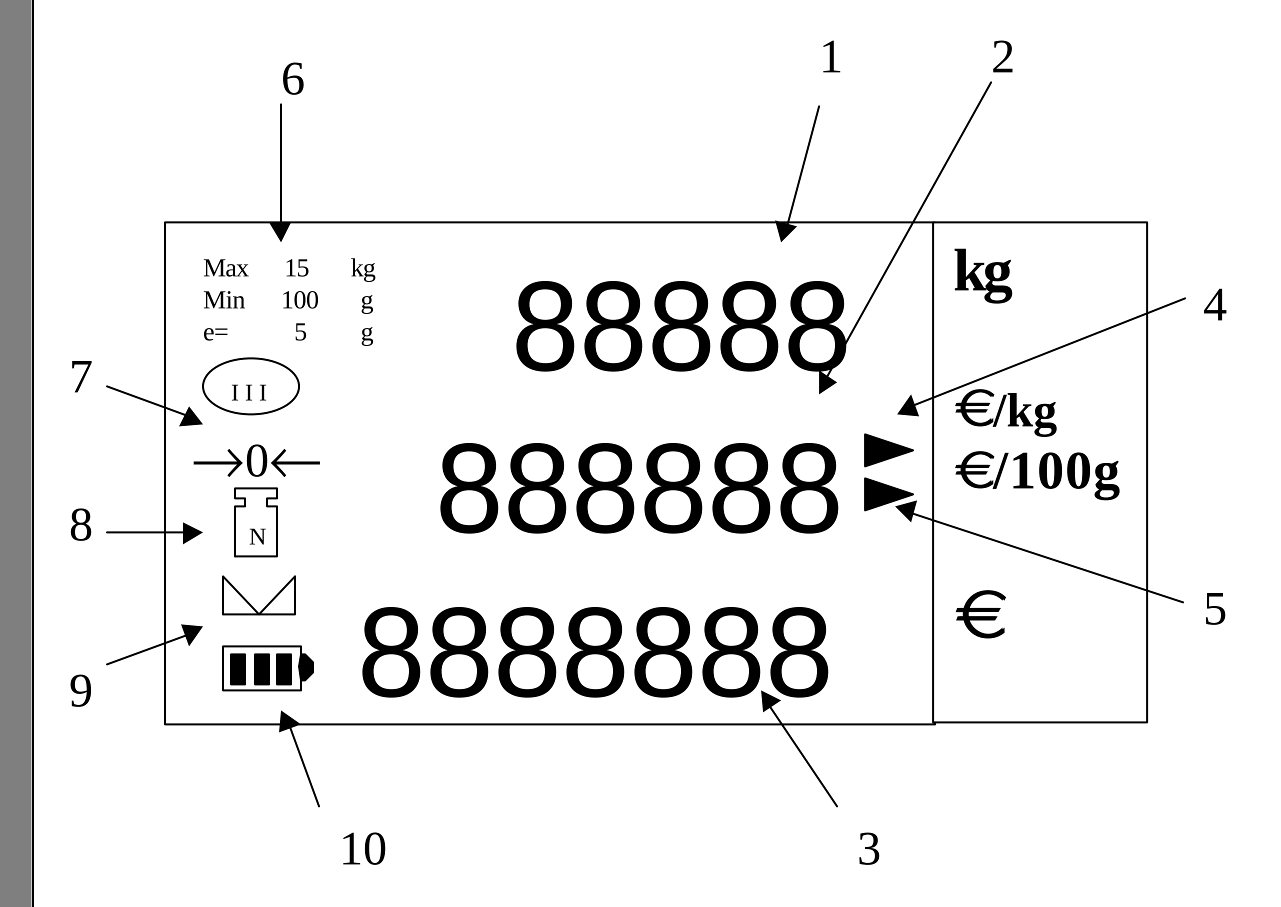
- Alimentation externe :

  - Adaptateur 12Vcc, 500 mA.

  - Batterie externe 12Vcc.

- Imprimante thermique.

2. DESCRIPTION DE l'AFFICHEUR



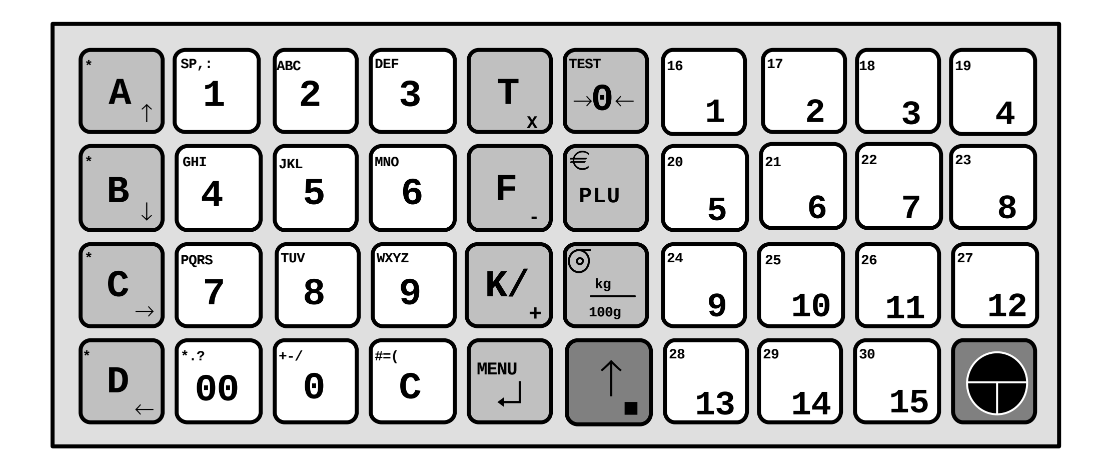
L'afficheur de la balance ECO NET, similaire à celui présenté ci-dessus, comprend :

1. Indicateur de poids : 5 digits.
2. Indicateur de prix unitaire : 6 digits.
3. Indicateur de prix à payer : 7 digits.
4. Voyant indicateur du Prix X kg.
5. Voyant indicateur du Prix X 100 g.
6. Indications métrologiques de la balance.
7. Indicateur de Zéro.
8. Indicateur de poids Net.
9. Indicateur de stabilité.
10. Indicateur de l'état de la Batterie.

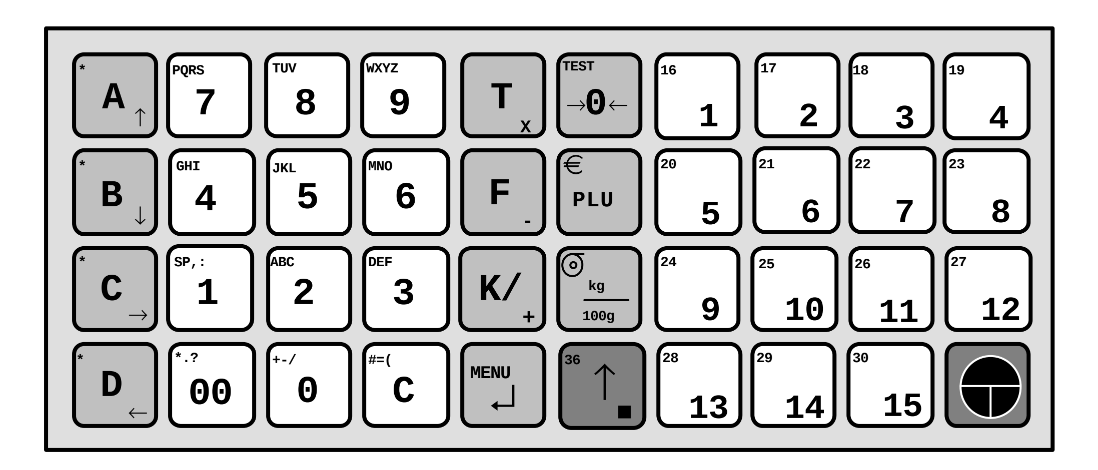
NOTE: Si le balance donne indication de batterie basse, il y a 10% d'énergie dans la batterie.

3. DESCRIPTION DU CLAVIER

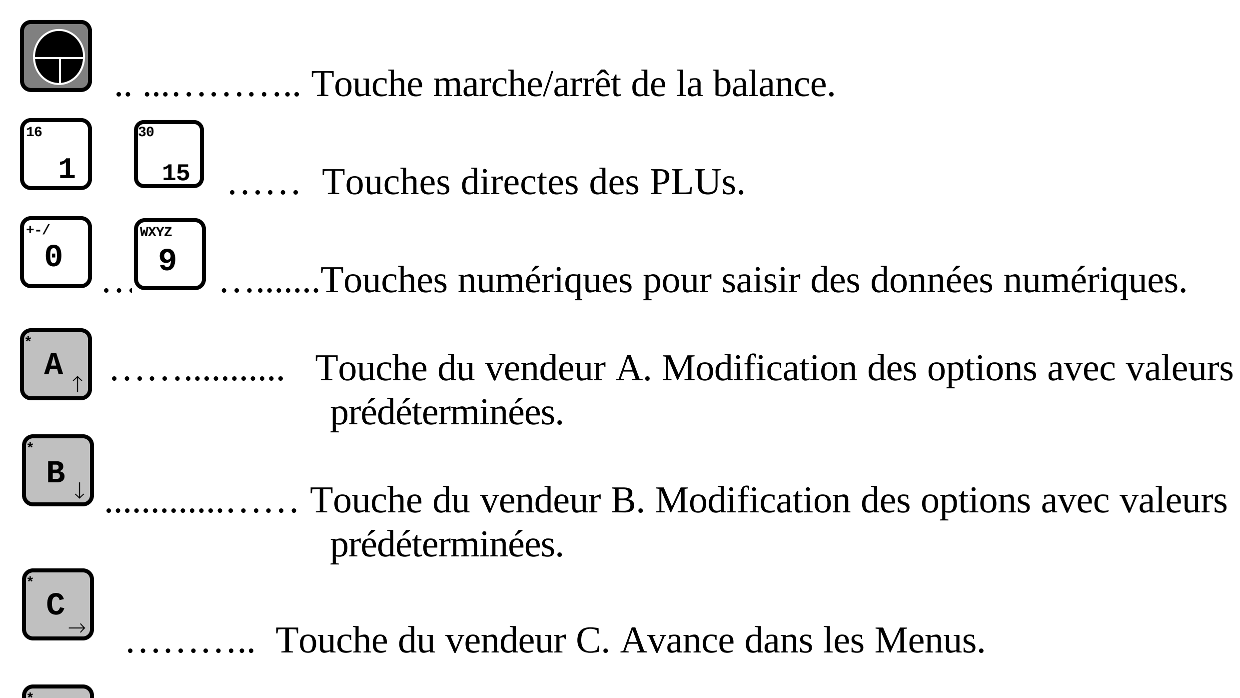
A:/



B:/



La balance est équipée d'un clavier de 40 touches, dont les fonctions sont les suivantes :



.. ...……….. Touche marche/arrêt de la balance.

…… Touches directes des PLUs.

… ….......Touches numériques pour saisir des données numériques.

……........... Touche du vendeur A. Modification des options avec valeurs prédéterminées.

.............…… Touche du vendeur B. Modification des options avec valeurs prédéterminées.

……….. Touche du vendeur C. Avance dans les Menus.

………. Touche du vendeur D. Recul dans les Menus.

………. Touche d'effacement.

……… Touche d'entrée dans les Menus et validation de la donnée saisie.

……… Touche d'entrée en mode non pesé. Sortie des options des Menu.

………… Touche de fixation du prix. + ... Soustraction de produit.

………… Touche de Tare. + ... Produit d'articles NP.

………… Touche de Shift pour accéder au deuxième niveau des touches, et options de 2ème niveau touche.

………… Touche de commutation Prix X kg / Prix X 100 g.

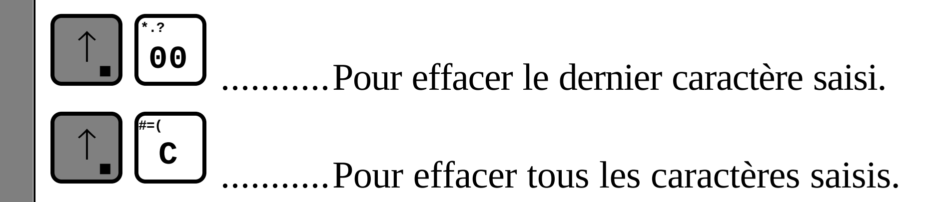
+ ..... Avance de papier.

………… Touche d'appel du Plu. Conversion en Euros (2ème niveau).

………… Touche de recalage du zéro. + ... Test en initier l'équipe.

PROGRAMMATION DE TEXTES :

La saisie de textes s'effectue sur le même principe qu'un téléphone portable. Si l'on appuie plusieurs fois sur la même touche, le caractère saisi change. Après un certain temps sans appuyer sur la touche ou en appuyant sur une touche différente, le caractère est validé et le caractère suivant peut être programmé.



...........Pour effacer le dernier caractère saisi.

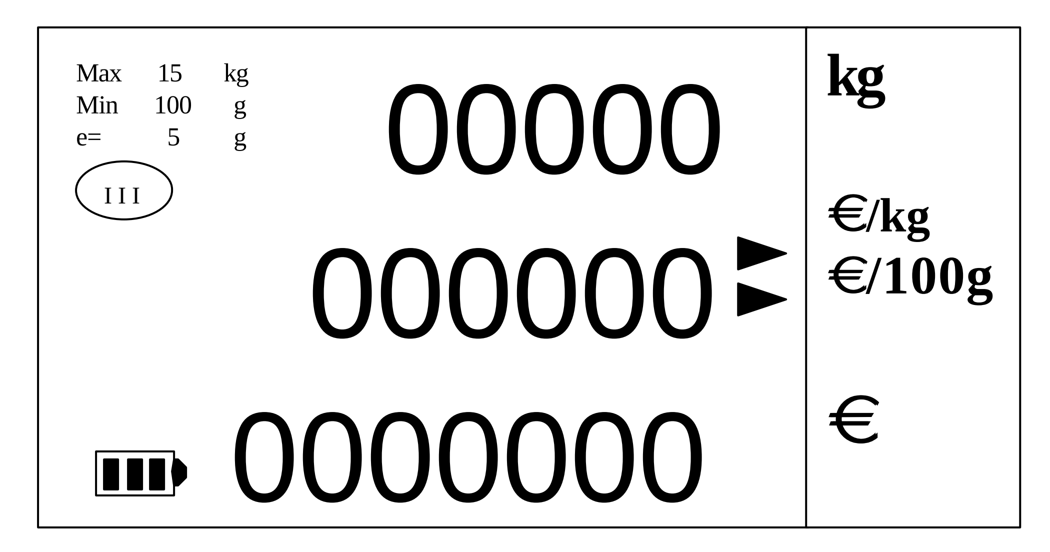
...........Pour effacer tous les caractères saisis.

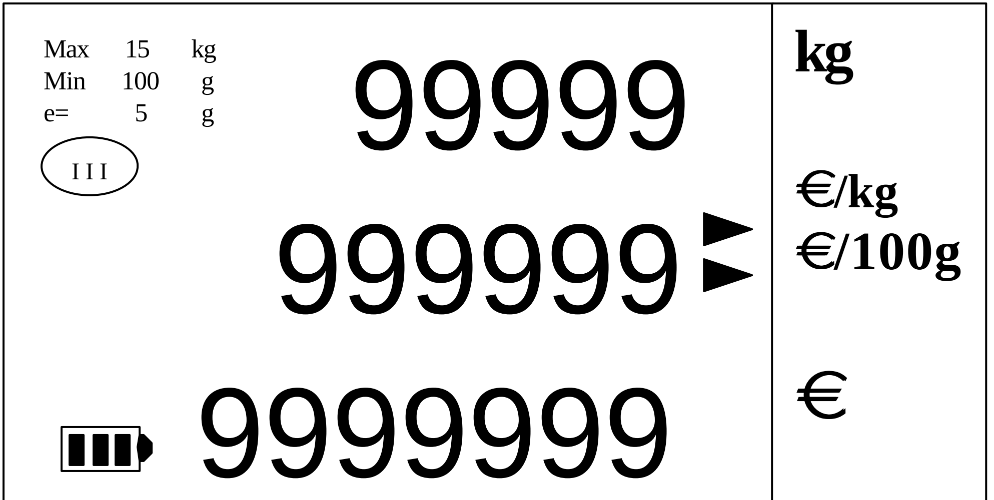
TABLEAU DES CARACTERES :

TOUCHE	Caractères	TOUCHE	Caractères	TOUCHE	Caractères
SP,: 1	SP , : 1 β Ä	ABC 2	A B C 2 Ö Ü	DEF 3	D E F 3 ƒ Ç
GHI 4	G H I 4 Ø £	JKL 5	J K L 5 Å Æ	MNO 6	M N ou 6 Φ Γ
PQRS 7	P Q R S 7 Δ Ω	TUV 8	T U V 8 Π Σ	WXYZ 9	W X Y Z 9 ≡ ψ
*.? 00	* . ? Λ ñ	+-/ 0	+ - / 0 € $	#=(C	# = ( ) Θ

4. MISE EN MARCHE DE LA BALANCE ET TEST INITIAL

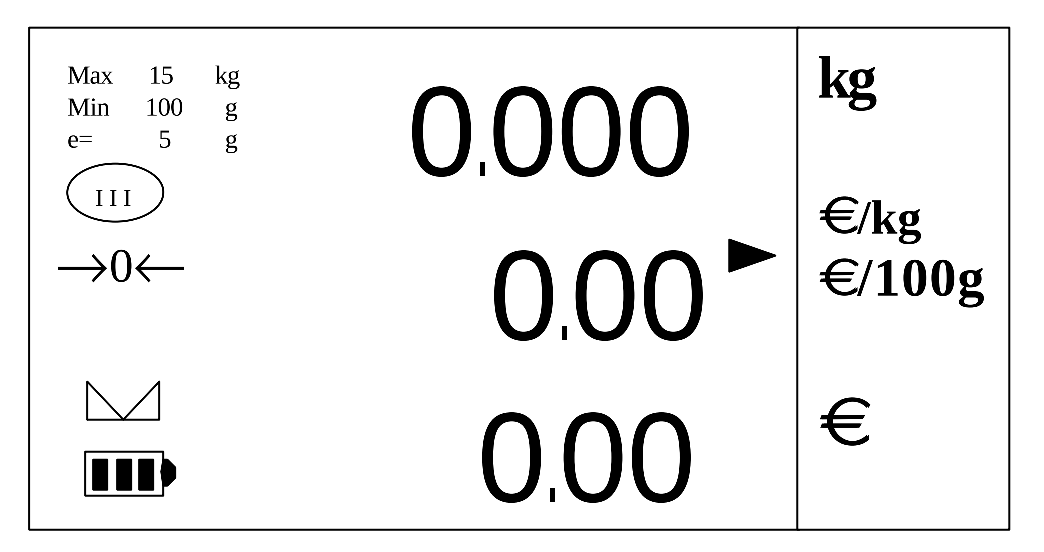
On allumera et éteindra la balance en appuyant sur la touche . En démarrant, la balance effectuera un test cyclique (allant de 0 à 9).





Durant le processus d'initialisation de l'équipement (allant de 0 à 9), on pourra entrer dans un test cyclique en appuyant sur les touches ↑ TEST →0←. La balance effectuera alors le test en sens inverse (de 9 à 0) de manière ininterrompue, jusqu'à ce que l'on appuie à nouveau sur la même séquence de touches.

Une fois le test terminé, la balance réalisera l'autozéro et se trouvera en mode normal de travail.



5. POIDS ET CALCUL DU PRIX A PAYER

5.1 SAISIE DU PRIX

La balance indique le poids et le prix à payer calculé à partir du prix unitaire.

Il existe 3 manières d'introduire le prix:

1.- De manière directe à l'aide du clavier numérique.

2.- En introduisant un code d'article préalablement programmé et en appuyant ensuite sur la touche € PLU.

3.- En appuyant sur la touche directe à laquelle un article a été assigné.

Il existe 30 Plu's directs, dont les 15 premiers peuvent être utilisés automatiquement en appuyant sur la touche directe correspondante, et dont les 15 autres peuvent être utilisés en appuyant sur la touche ↑ avant d'appuyer sur leur touche directe.

On peut effacer, à tout moment, le prix introduit en appuyant sur la touche C.

NOTE: Si un Plu programmé avec prix 0 est demandé, il est possible de lui associer n'importe quel prix à l'aide des touches numériques.

Avant la saisie du prix, la balance affichera le poids, en attendant de disposer du prix unitaire pour pouvoir calculer le prix à payer:

Max 15 kg
Min 100 g
e= 5 g
III
2.000 kg
0.00 €/kg €/100g
0.00 €

L’exemple représente un poids de 2 kg, alors que le prix unitaire et le prix à payer sont à zéro.

On saisira le prix unitaire (suivant n’importe lequel des 3 systèmes mentionnés) et le prix à payer sera calculé automatiquement (dans l’exemple, on a saisi un prix de 1700 avec deux décimales):

Max 15 kg
Min 100 g
e= 5 g
III
2.000 kg
17.00 €/kg €/100g
34.00 €

5.2 FIXATION DU PRIX

Lorsque le poids affiché repasse par zéro, le prix unitaire et le prix à payer sont effacés. Pour fixer le prix unitaire actif et empêcher qu’il soit effacé chaque fois que le poids passe par zéro, on appuiera, en visualisant le prix, sur la touche F.

Le prix sera alors fixé et ne s’effacera que lorsque l’on désactivera la fixation du prix en appuyant à nouveau sur la touche F.

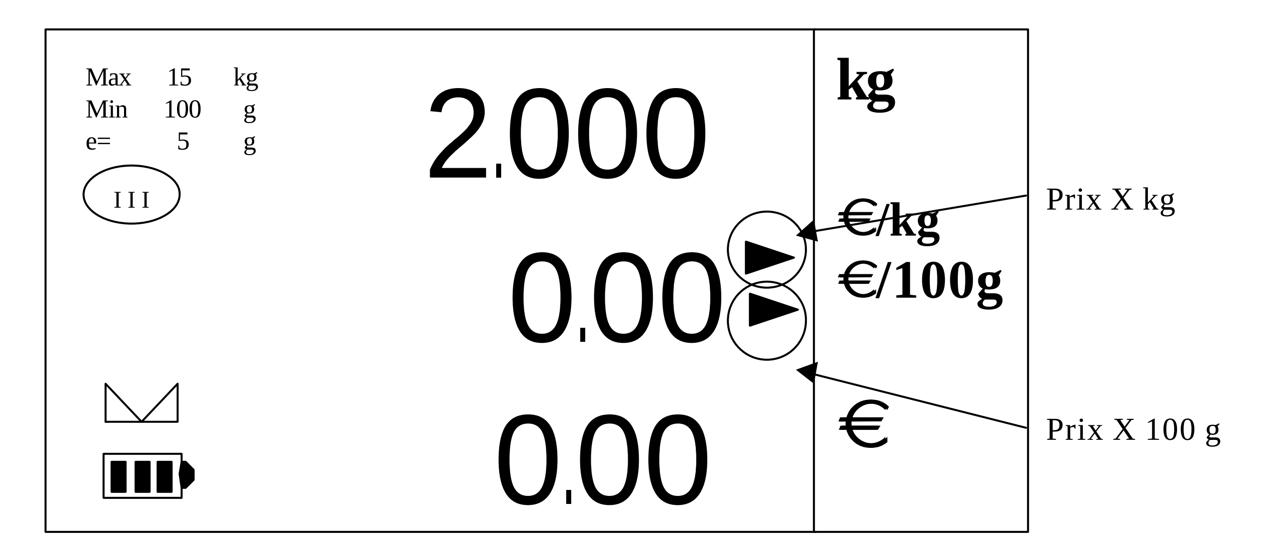
5.3 PRIX X KG OU PRIX X 100 G

Le prix à payer sera calculé en tenant compte de la base de calcul avec laquelle on est en train de travailler et qui peut être X kg ou X 100 g.

On sélectionnera cette base en appuyant sur la touche [kg/100g] alors que le prix unitaire est égal à zéro. Lorsqu'il existe un prix unitaire actif différent de zéro, on ne pourra pas modifier la base de calcul.

NOTE: La base de calcul peut être associé aux Plu's mémorisés.

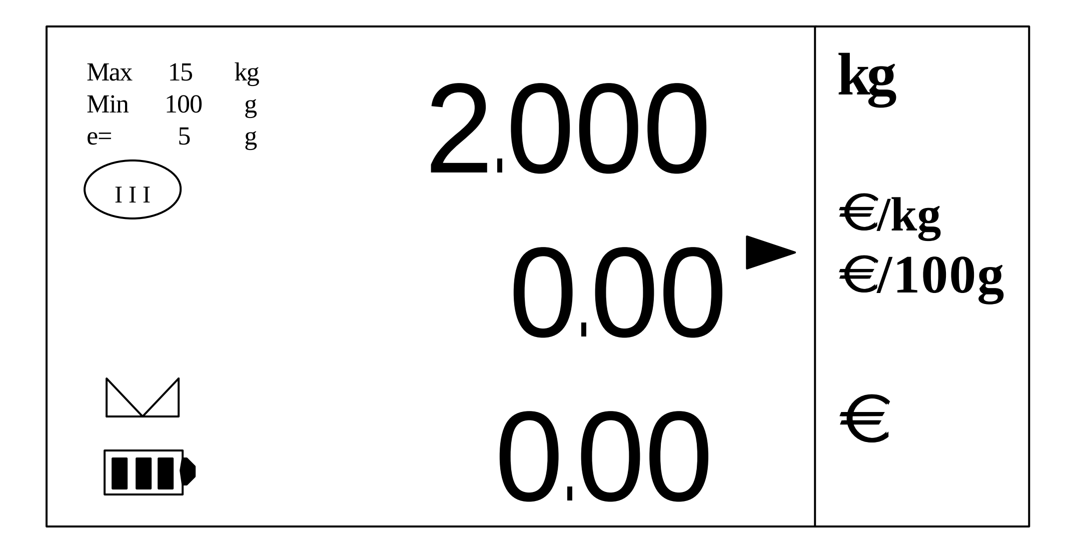
L'indicateur correspondant affichera, à tout moment, la base activée :



6. CALCUL DU PRIX A PAYER DES PRODUITS NON PESES

6.1 MODE NON PESE

Le mode non pesé permet de travailler avec des produits à la pièce. Pour entrer dans le mode non pesé, on appuiera sur la touche [K/+] depuis le mode normal de travail. Par exemple, en étant dans le mode de travail normal, l'écran affichera :



On appuiera sur la touche K/ et on entrera en mode non pesé pour des produits à la pièce :

Max 15 kg
Min 100 g
e= 5 g
III

CONST
0.00
0.00

kg
€/kg
€/100g
€

On pourra alors saisir le prix souhaité, le prix à payer aura exactement la même valeur que le prix unitaire saisi (p. ex. 1300) :

Max 15 kg
Min 100 g
e= 5 g
III

CONST
13.00
13.00

kg
€/kg
€/100g
€

6.2 MODE PRODUIT

Le mode produit permet de calculer le montant pour X produits non pesés. On y accède au travers du mode non pesé.

En suivant l'exemple antérieur, une fois que l'on est en mode non pesé et que l'on a saisi le prix:

Max 15 kg Min 100 g e= 5 g III	CONST 13.00 13.00	kg €/kg €/100g €

On appuiera sur la touche T indiquant que l'on entre dans le mode produit. En entrant, la multiplication se fera par 1 par défaut:

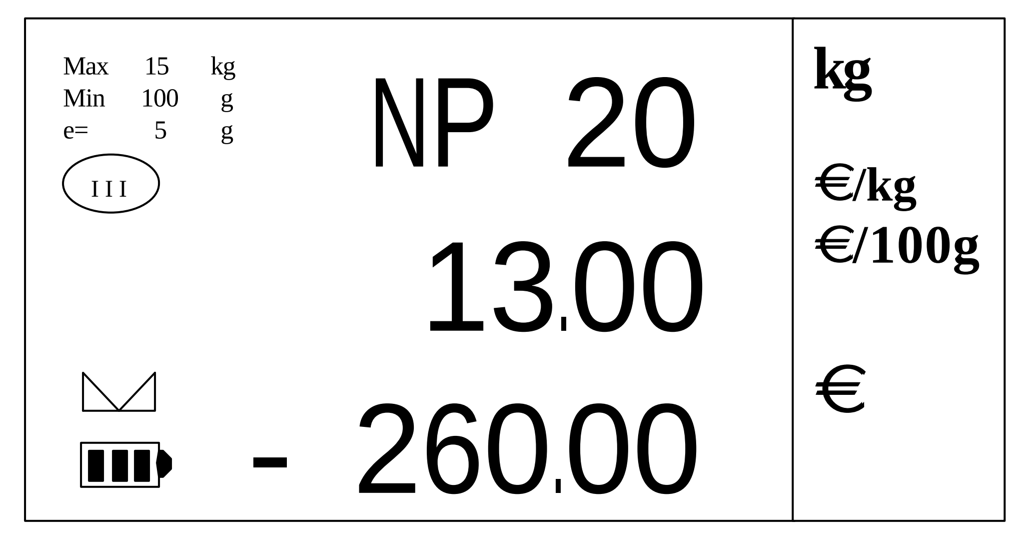
Max 15 kg Min 100 g e= 5 g III	NP 1 13.00 13.00	kg €/kg €/100g €

On saisira ensuite, à l'aide des touches numériques, le nombre de produits non pesés dont on veut calculer le prix à payer, sur la base du prix introduit (par ex. 20):

Max 15 kg Min 100 g e= 5 g III	NP 20 13.00 260.00	kg €/kg €/100g €

7. SOUSTRACTION DE PRODUITS NON PESES

Des sommes pourront être déduits des produits non pesés en appuyant sur les touches [↑] [F] une fois le montant affiché, le signe '-' apparaissant alors devant le montant:



Si l'on affecte une opération négative à un vendeur, le montant qui a été déduit sera déduit du total de ce vendeur.

8. TRAVAIL AVEC VENDEURS

Pour affecter une opération (pesée, non pesé ou produit) à un vendeur, on appuiera sur la touche correspondant au vendeur auquel on souhaite affecter cette vente (touches [A], [B], [C], [D]), une fois que le montant de l'opération sera affiché sur l'écran. Ce montant sera ajouté au total de ce vendeur.

8.1 SOUS-TOTAL VENDEUR

Pour consulter le sous-total cumulé par un vendeur, on appuiera sur la séquence de touches suivante: [↑] + [↑] + la touche du vendeur, pour visualiser ainsi le sous-total cumulé jusqu'alors par ce vendeur:

Max 15 kg
Min 100 g
e= 5 g
III
SbT A
3
48.00
kg
€/kg
€/100g
€

‘**A**’ est le vendeur consulté, ‘**3**’ le nombre d’opérations effectuées avec ce vendeur, et ’**48,00**’ le montant accumulé par le vendeur.

On peut alors revenir au mode de poids normal, tout en conservant ces opérations cumulées, en appuyant sur la touche .

8.2 TOTAL VENDEUR

Pour éditer le total cumulé par un vendeur, on appuiera sur la séquence de touches suivante: + la touche du vendeur.

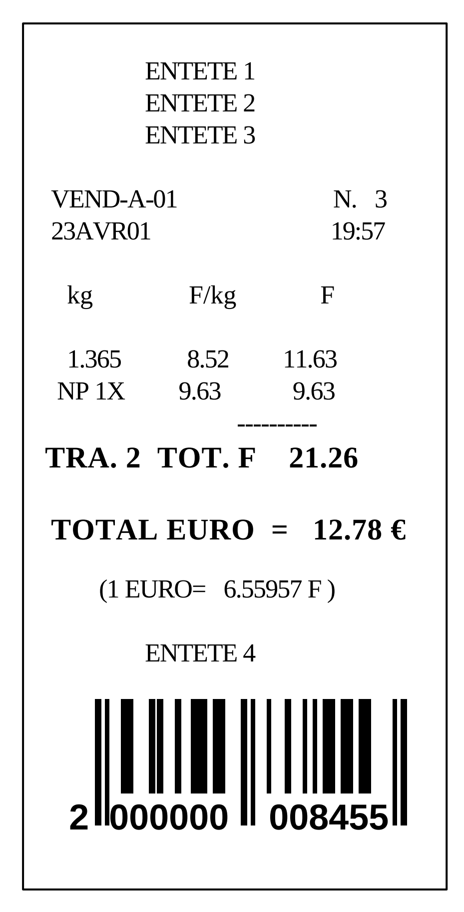
Max 15 kg
Min 100 g
e= 5 g
III

TOT A
3
48.00

kg
€/kg
€/100g
€

‘**A**’ est le vendeur consulté, **3**’ le nombre d’opérations réalisées avec ce vendeur, et ’**48,00**’ le montant total cumulé par ce vendeur.

Un ticket portant les opérations réalisées par ce vendeur sera imprimé:


ENTETE 1
ENTETE 2
ENTETE 3

VEND-A-01 N. 3
23AVR01 19:57

kg	F/kg	F
1.365	8.52	11.63
NP 1X	9.63	9.63

TRA. 2 TOT. F 21.26

TOTAL EURO = 12.78 €

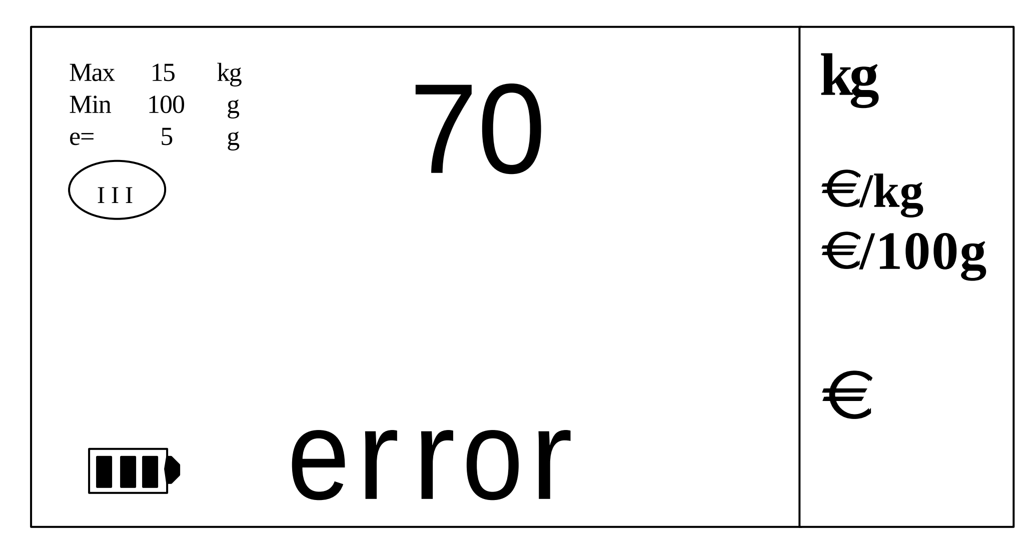
(1 EURO= 6.55957 F)

ENTETE 4

2 000000 008455

On peut alors revenir au mode pesé, tout en conservant ces opérations accumulées, en appuyant sur la touche [K/ +], ou revenir en clôturant et en effaçant ce total cumulé en appuyant sur la touche [#=(C] .(ou en attendant le temps avant effacement du total programmé dans le menu d'installation (2 secondes par défaut).

Si l'on essaie de consulter les totaux cumulés pour un vendeur n'ayant aucune opération cumulée, la balance affichera l'erreur suivante:



NOTES: Le nombre maximum d'opérations pouvant être accumulées lors d'une vente est limité à 20.

8.3 REPETITION DU TICKET

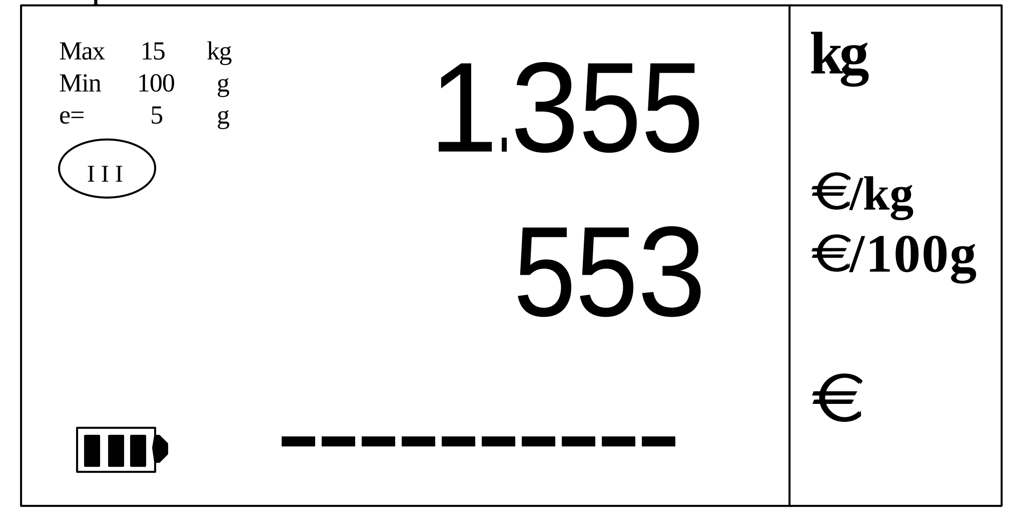
On peut répéter le dernier ticket imprimé, depuis le mode total, en appuyant sur la touche [€ PLU] une fois que le ticket a été imprimé. Un ticket identique sera émis avec l'indication ''REPETITION DE TICKET''.

8.4 REVISION TOTAL VENDEUR

Lorsque le total par vendeur est affiché, on peut réviser toutes ou partie des opérations réalisées. En appuyant sur les touches [* C →] et [* D ←], les différentes opérations réalisées (poids, prix et montant) seront affichées et clignoteront. On abandonnera le mode révision pour revenir au mode total en appuyant sur la touche [K/ +].

8.5 ANNULATION D'OPERATIONS

Avant de clore un ticket, on peut annuler toute opération affectée au vendeur. Pour ce faire, une fois en mode révision et, lorsque l'opération à annuler sera affichée, on appuiera sur la touche F. L'opération sera annulée et des tirets apparaîtront à la place du montant:



On sortira comme expliqué au chapitre révisions, et on reviendra au mode total. Une fois en mode total et après avoir réalisé une annulation, pour revenir au mode poids, on devra effectuer une répétition du ticket en appuyant sur la touche € PLU.

Un ticket portant les opérations annulées sera imprimé:

REPETITION DU TICKET
ENTETE 1
ENTETE 2
ENTETE 3

VEND-A-01 N. 3
23AVR01 19:57

kg F/kg F

1.365 8.52 11.63
NP 1X 9.63 9.63
----- ANNULATIONS -----
1.365 8.52 11.63

TRA. 2 TOT. F 9.63

TOTAL EURO = 5.79 €

(1 EURO= 6.55957 F)

ENTETE 4

2 000000 008455

8.6 ANNULATION DERNIERE OPERATION

La dernière opération réalisée par un vendeur peut être annulée. Pour ce faire, depuis le mode poids, on appuiera sur les touches ↑ + F. L'écran affichera:



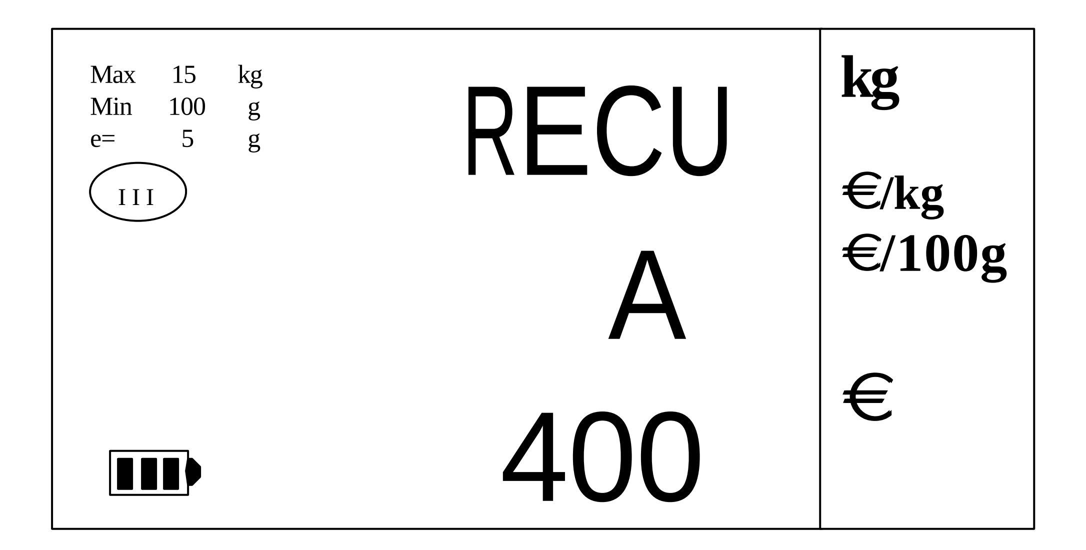
On enfoncera alors la touche du vendeur dont on souhaite annuler la dernière opération, par exemple, le vendeur 'A':



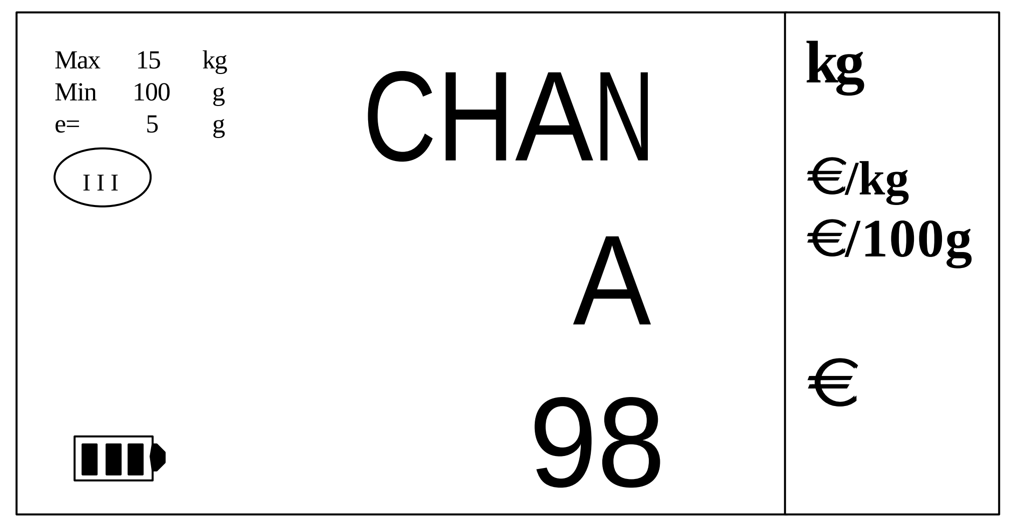
Au bout d'environ 3 secondes, la balance reviendra automatiquement au mode poids, la dernière opération étant annulée.

8.7 MODES DE PAIEMENT

Le paiement peut être ventilé de 5 manières différentes. La première lorsque le total du ticket est payé en liquide. En mode total et une fois le ticket imprimé, on saisira le montant remis à l'aide des touches numériques :



‘**A**’ étant le vendeur dont on a sollicité le total et ‘**400**’ le montant remis. On appuiera alors sur la touche du vendeur (A dans ce cas) pour afficher la monnaie à rendre:



La mention de ce paiement sera alors imprimée:

REMIS	400
MONNAIE RENDUE	98

On sortira en appuyant sur la touche C pour revenir au mode poids et clore le ticket.

Les 4 autres modes sont les suivants: Chèque, Carte de Crédit, Type 1 ou Type 2. Pour effectuer le paiement avec l’un de ces modes, on devra appuyer plusieurs fois, depuis le mode total, sur la touche F pour faire apparaître les quatre modes. Après avoir sélectionné l’option voulue, on appuiera sur la touche MENU pour imprimer le ticket avec l’information du paiement, clore le ticket et revenir au mode poids. Le ticket imprimé sera similaire à celui-ci:

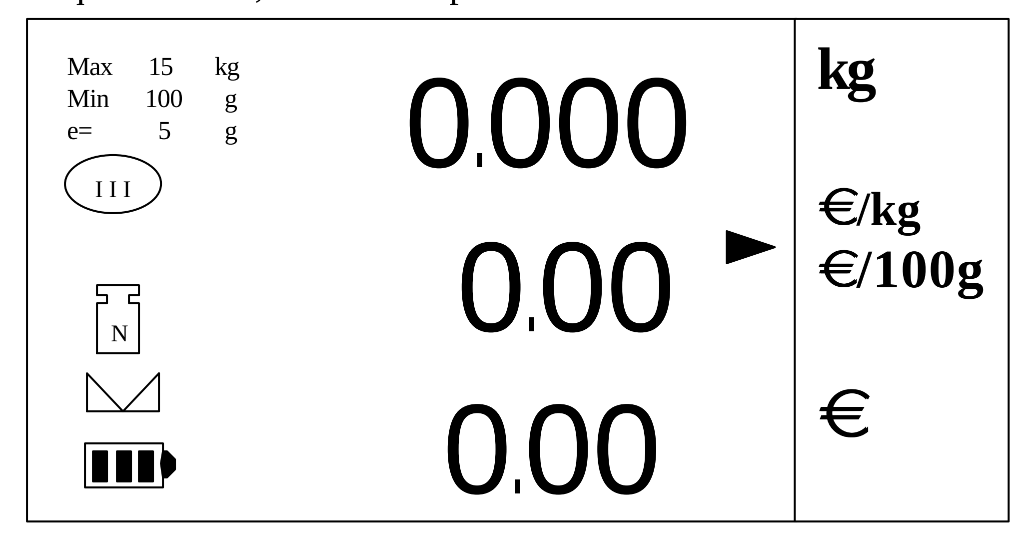


Le ticket indiquera que le paiement a été effectué par Chèque (selon l'exemple).

9 TARES

9.1 TARE SEMI-AUTOMATIQUE

Avec un poids sur le plateau, on peut effectuer une tare semi-automatique en appuyant sur la touche T. Le poids se trouvant alors sur le plateau sera taré et la balance indiquera le zéro, l'indication poids net étant allumé:



Cette tare sera effacée automatiquement si l'on retire le poids se trouvant sur le plateau.

9.2 TARE CUMULATIVE

L'option doit etre activée à le Menu d'Installation.

A partir du moment où l'on a mémorisé une tare semi-automatique, on pourra tarer d'autres poids et accumuler ces tares en suivant la même procédure que pour réaliser la première tare semi-automatique, c'est-à-dire qu'avec le poids suivant sur le plateau, on appuiera sur la touche [T x]. On peut accumuler des tares jusqu'à atteindre la limite indiquée par la balance. Si l'on retire une partie du poids se trouvant sur le plateau, la valeur actuelle du poids taré sera affichée en négatif :

Max 15 kg
Min 100 g
e= 5 g
III
N

-2.580 kg

0.00 €/kg €/100g

0.00 €

Cette tare sera également effacée automatiquement si l'on retire tout le poids se trouvant sur le plateau.

9.3 TARE FIXE

Pour éviter que la tare ne s'efface lorsque le poids est retiré du plateau, on peut la fixer en appuyant sur la touche [T x] avec poids net nul.

La tare sera alors fixée et ne sera pas effacée lorsque l'on retirera le poids, même si une pesée stable positive a été effectuée, la valeur de la tare sera affichée en négatif.

Pour effacer la tare fixe, on appuiera à nouveau sur la touche [T x] après avoir retiré le poids se trouvant sur la balance.

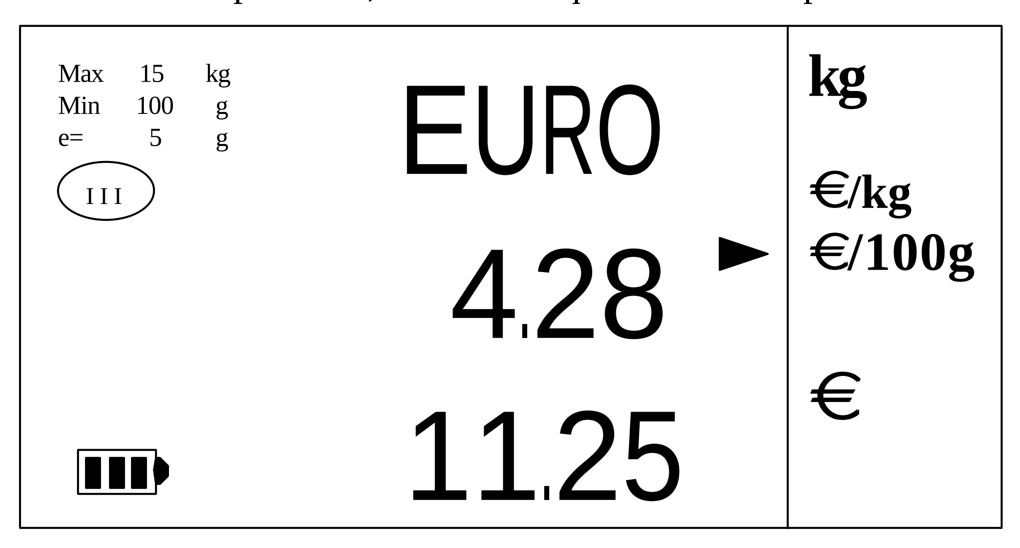
9.4 LIMITES DE TARE

	TARE MAXIMUM	
CAPACITE	**NORMALE**	**MULTI-ECHELON**
3 kg	**3 kg**	**Non disponible**
6 kg	**6 kg**	**1kg**
12 kg / (6000 div)	**6 kg**	**Non disponible**
15 kg	**15 kg**	**3 kg**
30 kg A / (3000 div)	**30 kg**	**6 kg**
30 kg B / (6000 div)	**15 kg**	**Non disponible**

10 CONVERSION EN EUROS

Lorsque l'option '**EURO DISPLAY**' est activée, on peut consulter dans l'afficheur la conversion en Euros ou en Monnaie Nationale (selon la phase active) du prix unitaire et du prix à payer actifs.

On appuiera donc sur les touches [↑] [€ PLU] depuis le mode poids, non pesé ou produit; il s'affichera alors le prix et le montant actifs convertis en Euros ou dans la Monnaie nationale correspondante, comme indiqué dans l'exemple:



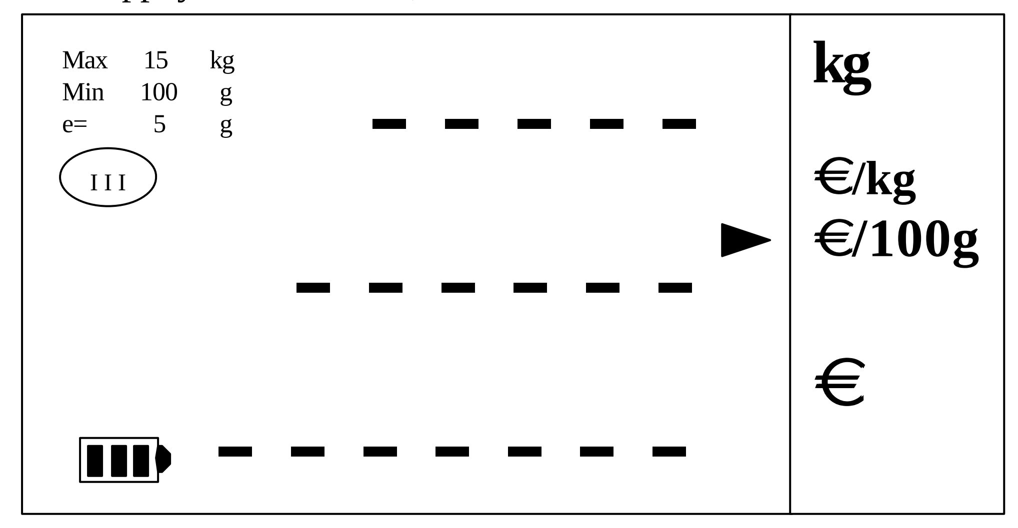
'**EURO**' sera affiché lorsque l'on travaille en **Phase 1** et la monnaie correspondante lorsque l'on travaille en **Phase 2**. Dans l'exemple, '**4,28**' sera le prix unitaire converti en Euros et'**11,25**' sera le prix à payer converti en Euros. En Phase 2, le prix et le montant seront convertis dans la monnaie nationale.

Pour revenir au mode de travail précédent, on devra appuyer sur la touche [#=(C]. On peut aussi revenir automatiquement au mode précédent (uniquement lorsque ce mode est le mode poids) après une variation de poids.

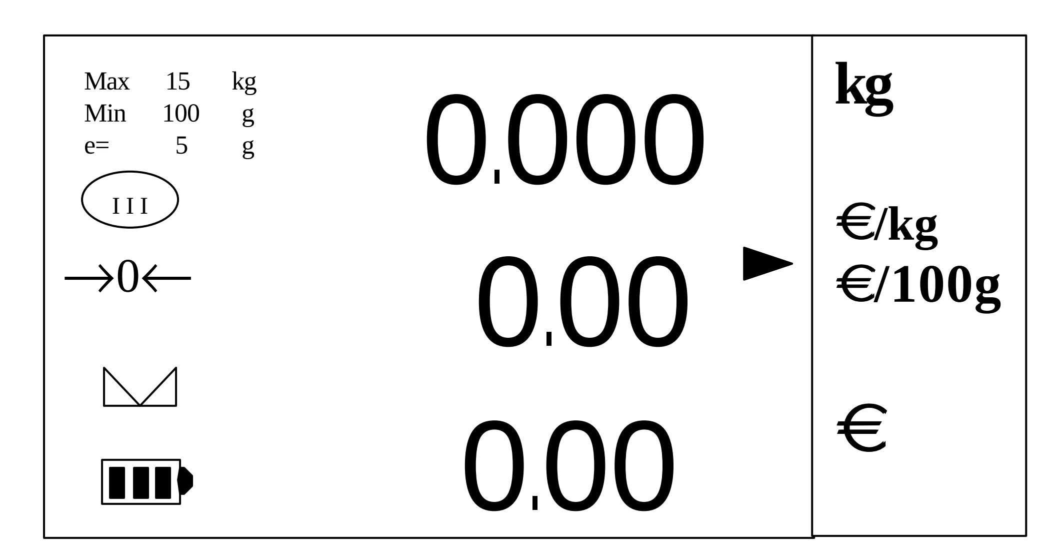
11 AUTOZERO

En appuyant sur la touche [TEST →0←], il est possible d'effectuer le zéro de la balance, même si un poids est présent sur le plateau, dès lors que celui-ci ne dépasse pas 10% de la portée max.

Après avoir appuyé sur la touche, la balance affichera brièvement des tirets:



Pour réaliser immédiatement le zéro absorbant le poids se trouvant sur le plateau:



12 OUVERTURE DU TIROIR CAISSE

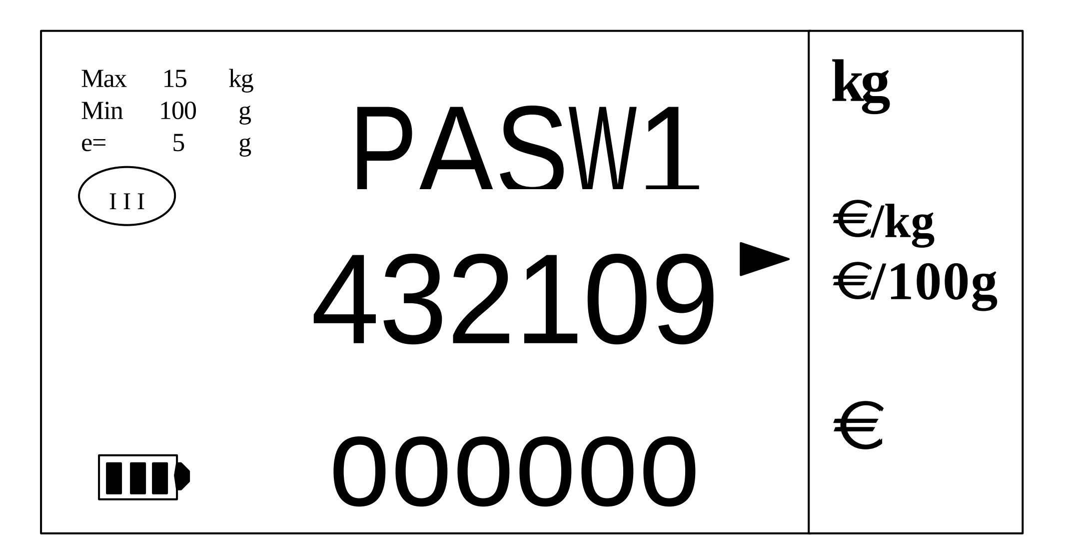
Depuis le mode poids nous pouvons réaliser l'ouverture du tiroir caisse appuyant sur les touches ↑ + 0.

13 MENUS

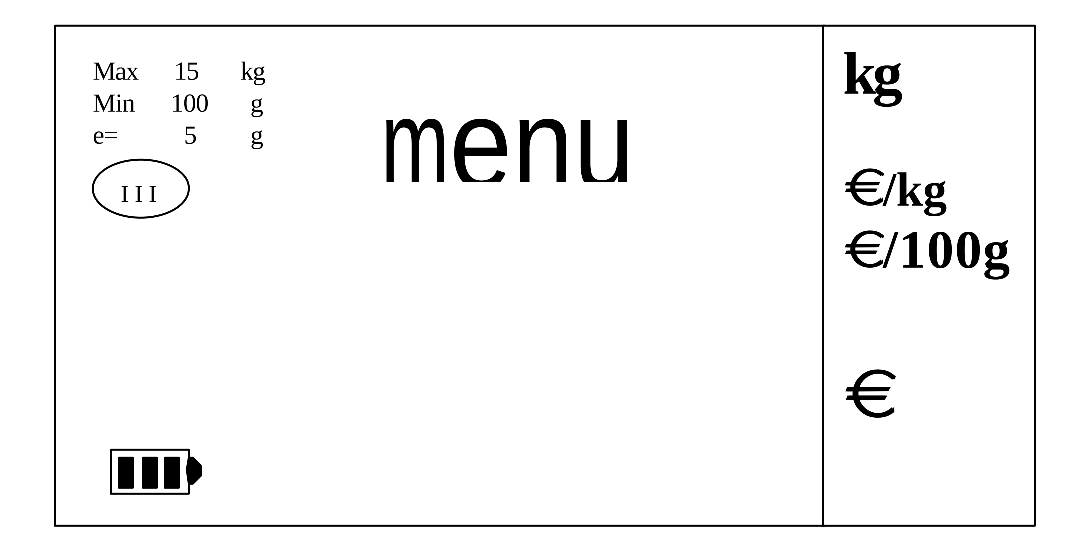
NOTE: Le chiffre affiché par l'indicateur du Prix au moment où la clef d'accès à n'importe lequel des 2 Menus est demandée correspond au code crypté dont la fonction est expliquée dans un chapitre ultérieur.

13.1 MENU DE 1er NIVEAU

Pour entrer dans le Menu de programmation, on appuiera sur la touche MENU depuis le mode poids. La balance demandera alors le mot de passe, si celui-ci est activé:



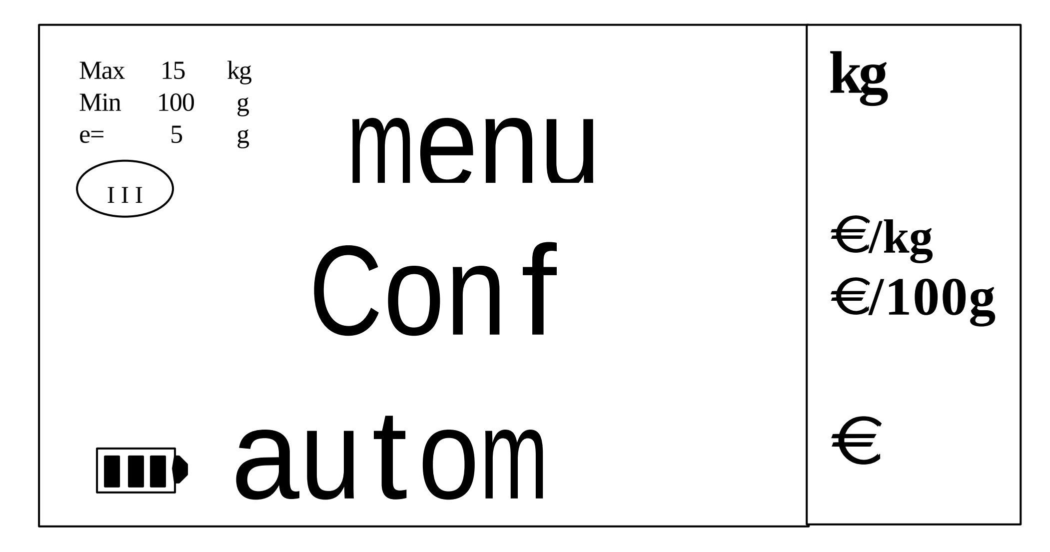
A l'aide des touches numériques, on saisira le mot de passe à 6 digits qui aura été programmé, on validera ensuite à l'aide de la touche MENU ↵, pour entrer alors dans le 1er niveau du Menu:



Une fois dans le Menu du 1er niveau, on accédera aux paramètres en appuyant sur les touches C → (curseur d'avance), et D ← (curseur de recul).

En avançant dans le Menu avec C →, le premier paramètre que l'on rencontre est celui de Menu Configuration Automatique:

13.1.1. Menu Configuration Automatique



On entrera dans l'option en appuyant sur la touche MENU .

Il autorise à configurer un réseau de balance automatiquement avec les balances qui a interconnecté dans ce moment , est laquelle est la configuration de chacun d'elles.



Quand presser de nouveau la touche MENU, les tickets en suspens de fermer seront imprimés, le grand total accumulé et absolu de toutes les balances sera effacé, la configuration de réseau qu'il a été sera imprimée et une recharge de données de toutes les balances sera faite, en demandant que l'échelle est voulue que c'est l'origine du données. On doit avoir la prudence de ne connecter pas balance avec les nombres de la machine répétés.

IMPORTANT: Les tickets comme les totaux qui sont imprimés faites la référence à la part du réseau à la balance de celui nous faisons la configuration automatique. Les tickets et les totaux qui appartiennent à nouvelles machines qui incorporent qu'ils manqueront. C'est nécessaire d'avoir la prudence de realiser la configuration d'une machine qui appartient à la part du réseau de que nous voulons conserver les totaux (habituellement le réseau que nous avions avant les nouvelles incorporations).

Exemple: Nous avons une réseau formé par les machines 1-2-3. Nous avons opéré avec elles habituellement et nous avons des tickets en suspens de fermer et grands totaux accumulés. Nous décidons d'acquérir une nouvelle machine et l'incorporer à notre réseau. Cette machine sera le nombre 5 (par exemple). Après connecter le câble de la communication et démarrer le balance, nous irons à une des machines qui déjà possédaient (1-2 ou 3) et nous entrerons dans CONFIGURATION AUTOMATIQUE. Après avoir validé cette option, la machine de que nous opérons (1-2 ou 3), il imprimera les tickets en suspens, le grand total et lui configureront le nouveau réseau (1-2-3-5), avec leurs totaux mettre à zéro. Si la balance 5 avait quelque ticket pour fermer et / ou grand total, ceux-ci seront manqués (en tout cas, ceux-ci ils ne nous intéressent pas, depuis que la machine est nouvelle ou elle vient de réparation).

On validera l'état pour revenir au Menu en appuyant sur la touche [MENU ↵]. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir au Menu en appuyant sur la touche [K/+].

13.1.2. Total général



On entrera dans l'option en appuyant sur la touche [MENU ↵].

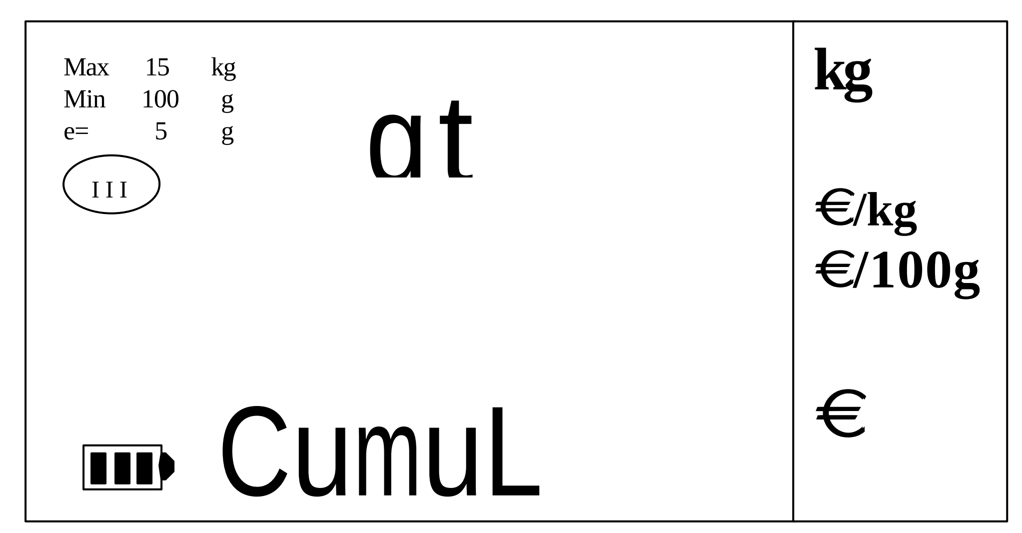
Lorsqu'une balance entre en mode 'GRAND TOTAL', les autres balances du réseau font apparaître le message '**ATTENDEZ'** sur l'écran, toutes leurs fonctions étant totalement bloquées. Elles sortiront de cette situation lorsque la balance qui se trouve en 'GRAND TOTAL' reviendra au mode '**MENU**', en appuyant sur la touche [K/+] ou expiré 3 minutes depuis que les balances entrent dans mode '**ATTENDEZ'.**

L'option des totaux généraux est un Sous-menu avec différentes options d'impression; les touches d'avance et de recul des options du menu permettront de rechercher l'option que l'on souhaite imprimer.

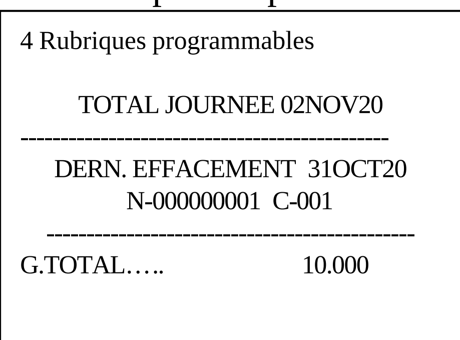
Un en-tête avec 4 rubriques programmables est imprimé sur toutes les listes.

Pour toutes les listes, une fois la liste terminée, le total est affiché sur l'écran. On appuiera sur la touche [K/+] pour avorter la liste et passer à la liste suivante.

13.1.2.1. Grand Total Cumulé



Appuyer sur la touche MENU pour imprimer un ticket.



4 Rubriques programmables

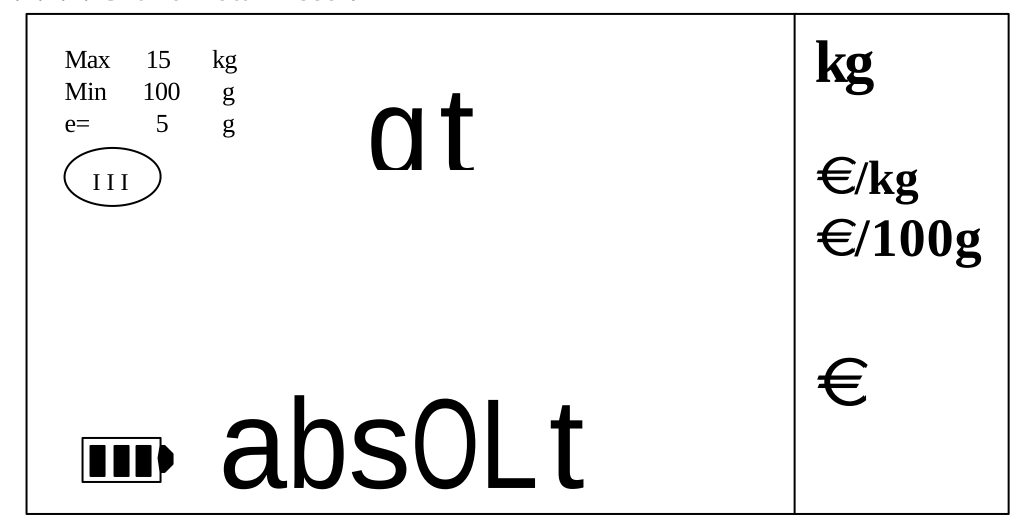
TOTAL JOURNEE 02NOV20

DERN. EFFACEMENT 31OCT20
N-000000001 C-001

G.TOTAL….. 10.000

Enfoncer la touche K/+ pour sortir.

12.1.2.2. Grand Total Absolu



Appuyer sur la touche MENU pour imprimer un ticket.

4 Entêtes programmables

TOTAL JOURNEE 02NOV20

DERN. EFFACEMENT 31OCT20
N-000000001 C-001

VENDEUR A

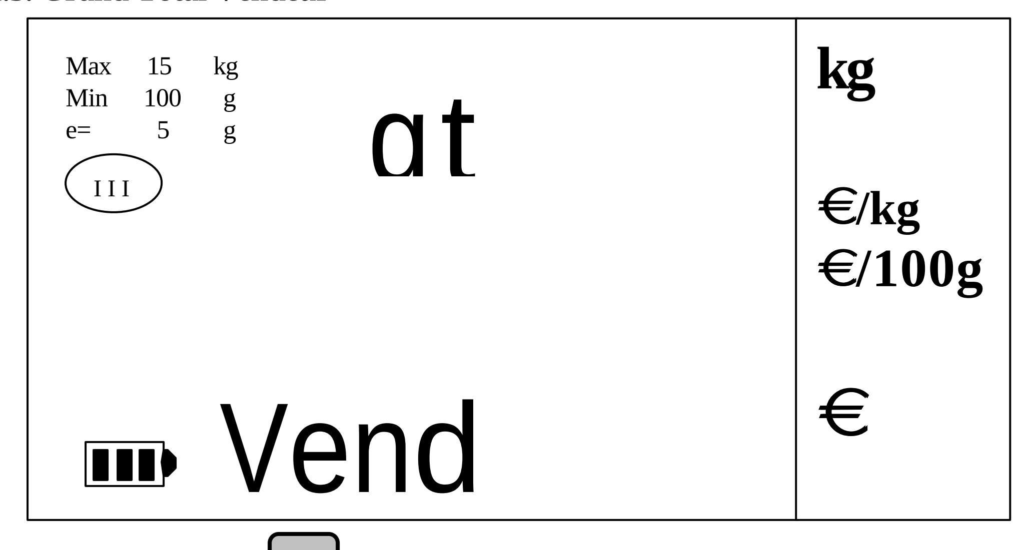
CLIENT…………. 3
MONT. NET……….. 6561135
OPER. NET……. 9
OPER ANNULEES 1
MONT. ANNULE 555

G.TOTAL…. 6561135

PLU 000
kg OPER
57.230 8 6560995
PLU 1
kg OPER
0.140 1 140

Enfoncer la touche K/+ pour sortir.

12.1.2.3. Grand Total Vendeur



Appuyer sur la touche MENU pour imprimer un ticket.

4 Entêtes programmables

TOTAL JOURNEE 02NOV20

DER. EFFACEMENT 31OCT20
N-000000001 C-002

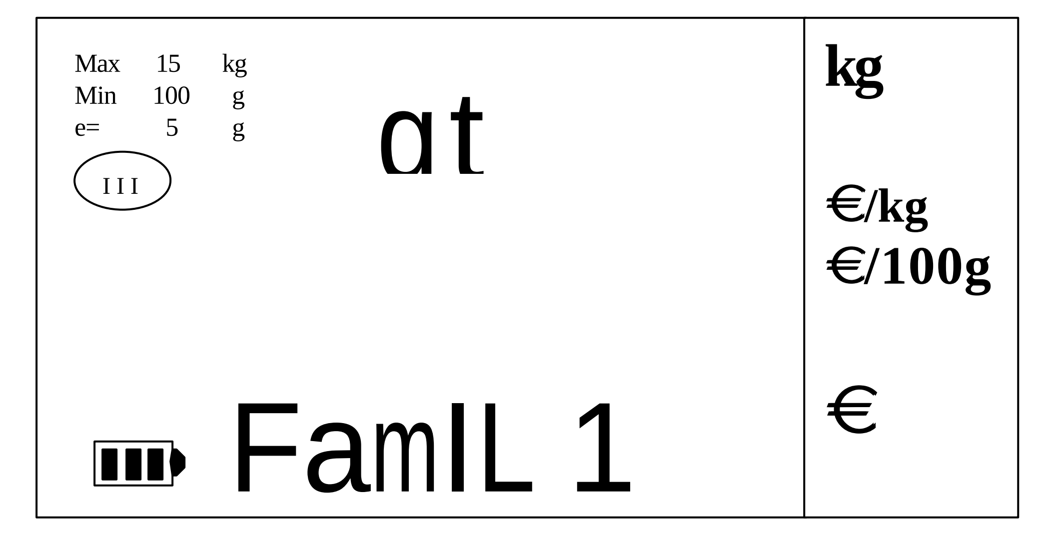
VENDEUR A

CLIENT…………. 3
MONT. NET……….. 6561135
OPER. NETTE……. 9
OPER ANNULEES 1
MONT. ANNULE 555

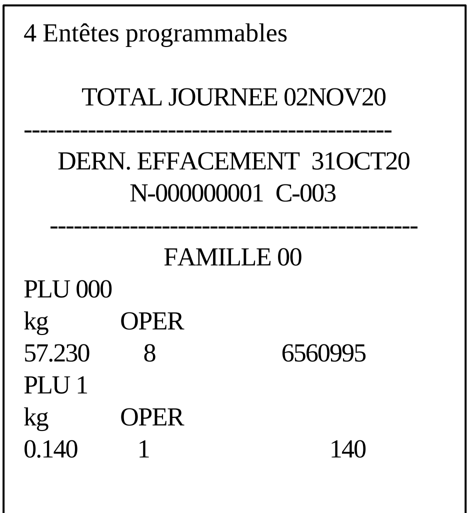
G.TOTAL…. 6561135

Enfoncer la touche pour sortir.

12.1.2.4. Grand Total Familles



Appuyer sur la touche pour imprimer un ticket.


4 Entêtes programmables

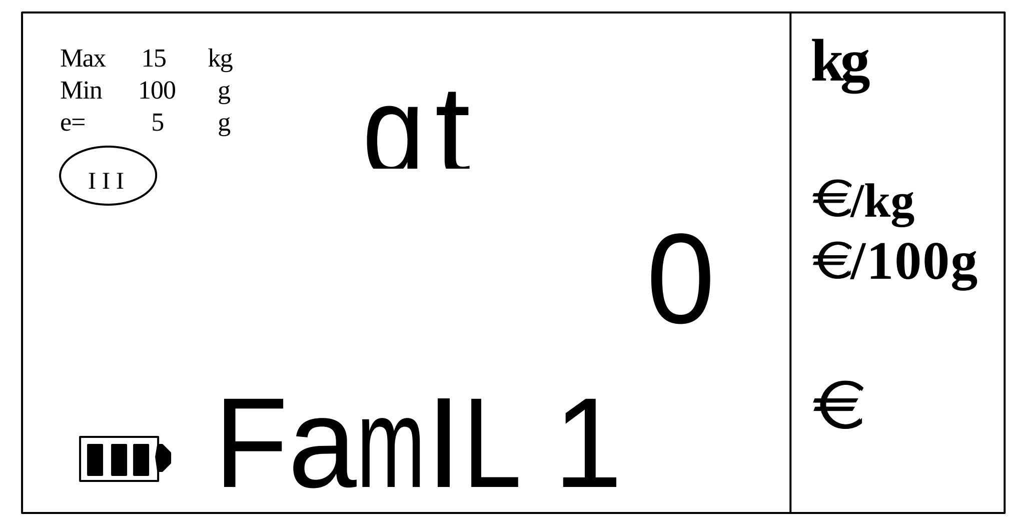
TOTAL JOURNEE 02NOV20

DERN. EFFACEMENT 31OCT20
N-000000001 C-003

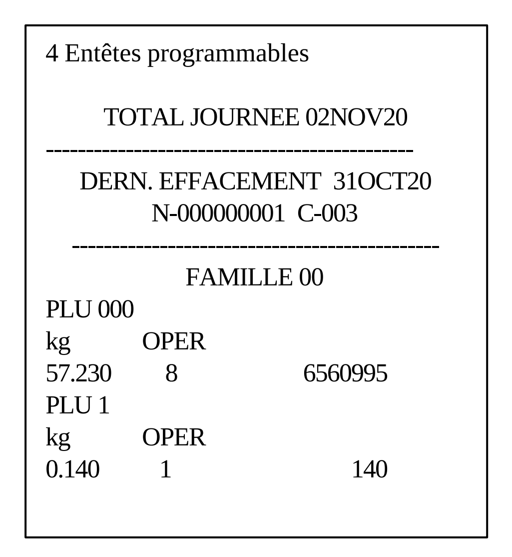
FAMILLE 00
PLU 000
kg OPER
57.230 8 6560995
PLU 1
kg OPER
0.140 1 140

Enfoncer la touche pour sortir.

12.1.2.5. Grand Total Famille x (G.T. d'une famille)



Appuyer sur la touche MENU ↵ pour imprimer un ticket.



4 Entêtes programmables

TOTAL JOURNEE 02NOV20

DERN. EFFACEMENT 31OCT20

N-000000001 C-003

FAMILLE 00

PLU 000

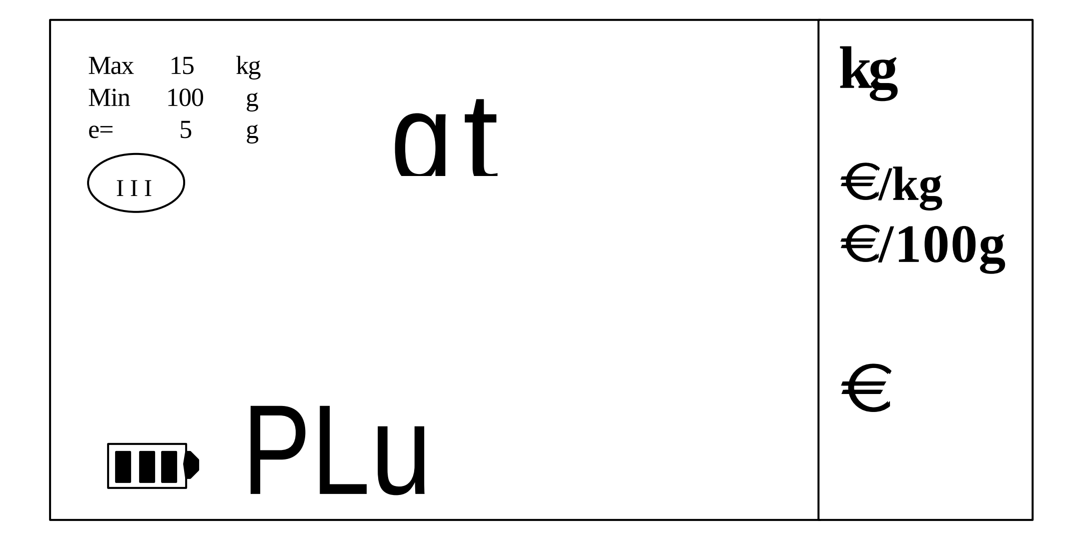
kg	OPER	
57.230	8	6560995

PLU 1

kg	OPER	
0.140	1	140

Enfoncer la touche K/ + pour sortir.

12.1.2.6. Grand Total Plu's



Appuyer sur la touche MENU ↵ pour imprimer un ticket.

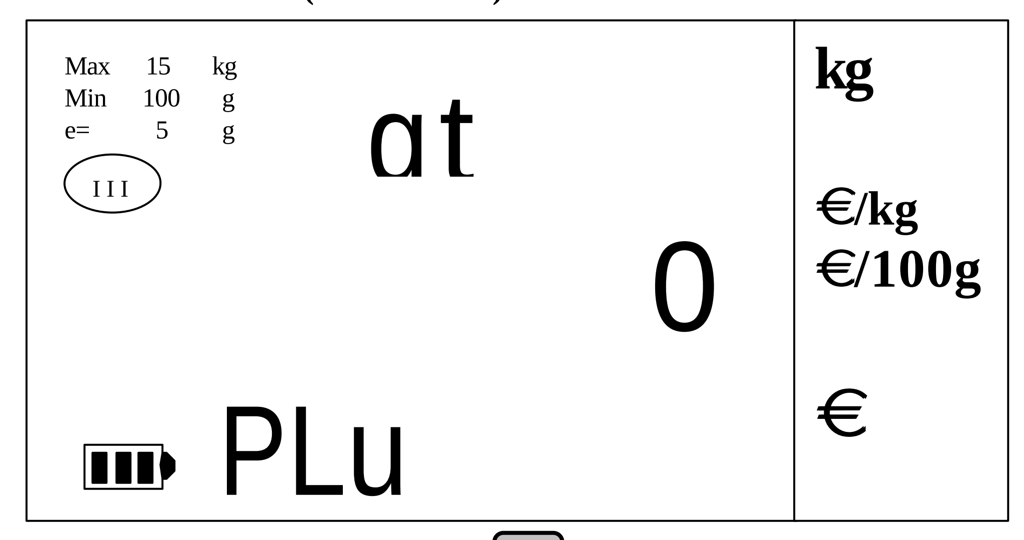
PLU 000

kg	OPER	
57.230	8	6560995

PLU 1

kg	OPER	
0.140	1	140

12.1.2.7. Grand Total Plu x (G.T. d’un Plu)

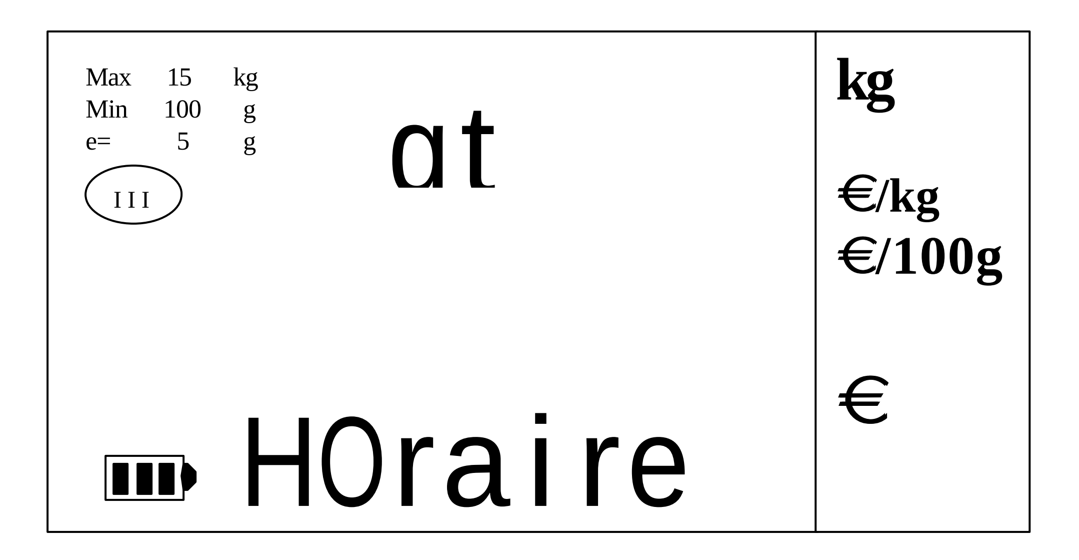


Appuyer sur le PLU et sur la touche MENU pour imprimer un ticket.

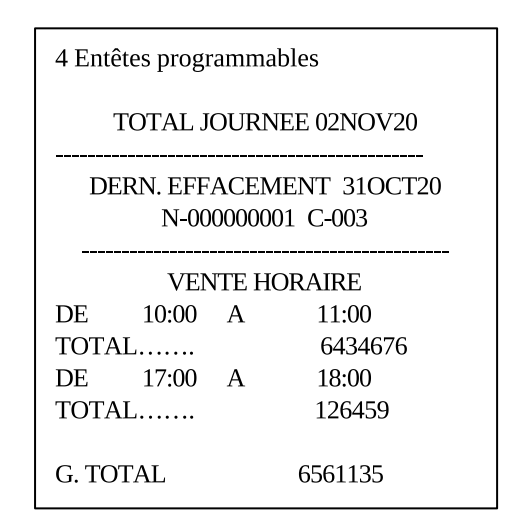
PLU 000
kg OPER
57.230 8 6560995

Pulsar K/+ para salir.

12.1.2.8. Grand Total Horaire



Appuyer sur la touche MENU pour imprimer un ticket.


4 Entêtes programmables

TOTAL JOURNEE 02NOV20

DERN. EFFACEMENT 31OCT20
N-000000001 C-003

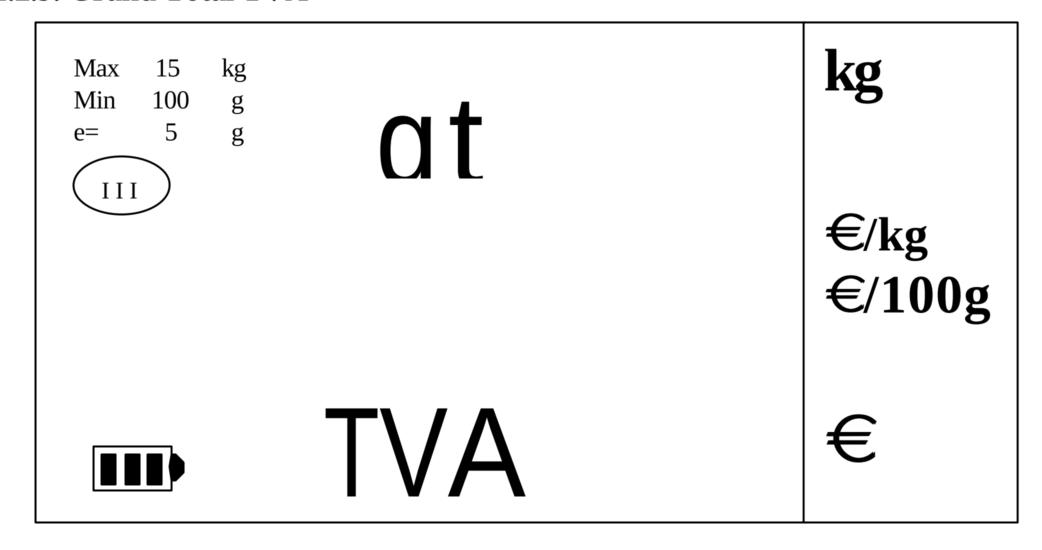
VENTE HORAIRE
DE 10:00 A 11:00
TOTAL……. 6434676
DE 17:00 A 18:00
TOTAL……. 126459

G. TOTAL 6561135

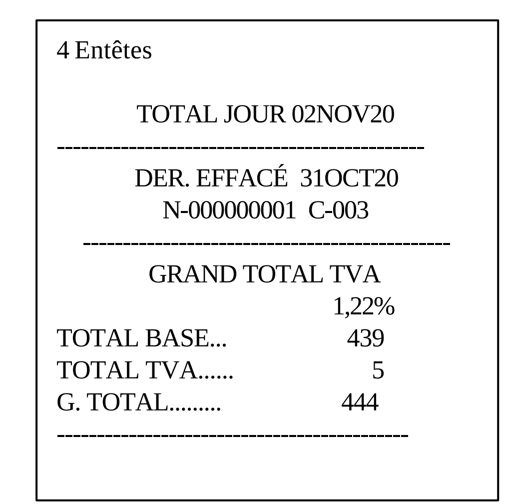


Enfoncer la touche K/ pour sortir.

12.1.2.9. Grand Total TVA



Appuyer sur la touche MENU pour imprimer un ticket.



4 Entêtes

TOTAL JOUR 02NOV20

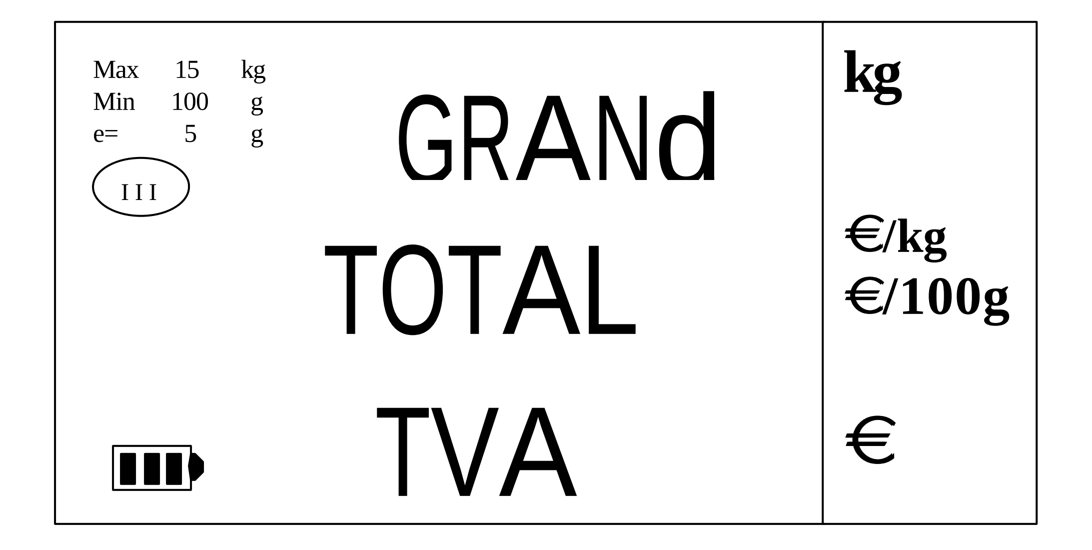
DER. EFFACÉ 31OCT20

N-000000001 C-003

GRAND TOTAL TVA

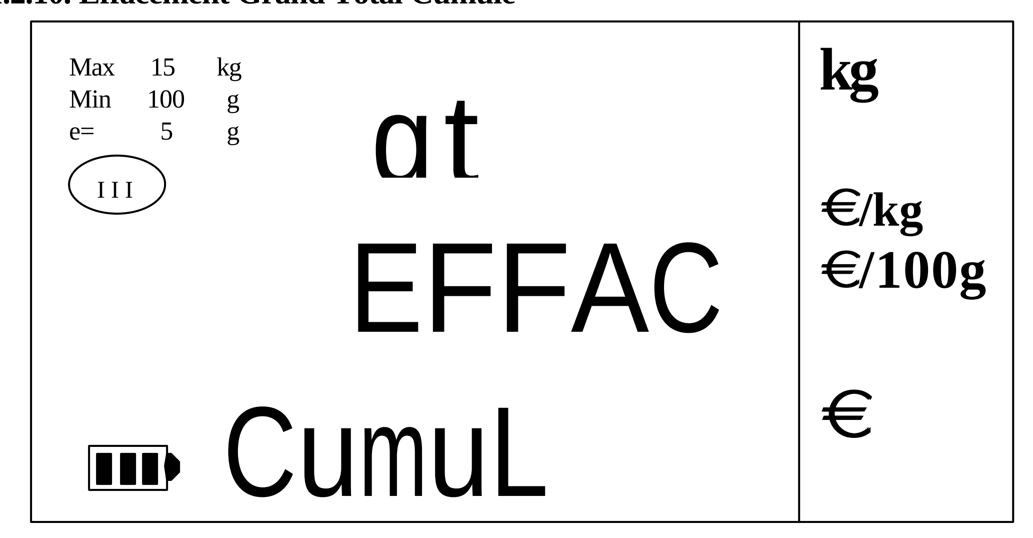
1,22%

TOTAL BASE...	439
TOTAL TVA......	5
G. TOTAL.........	444

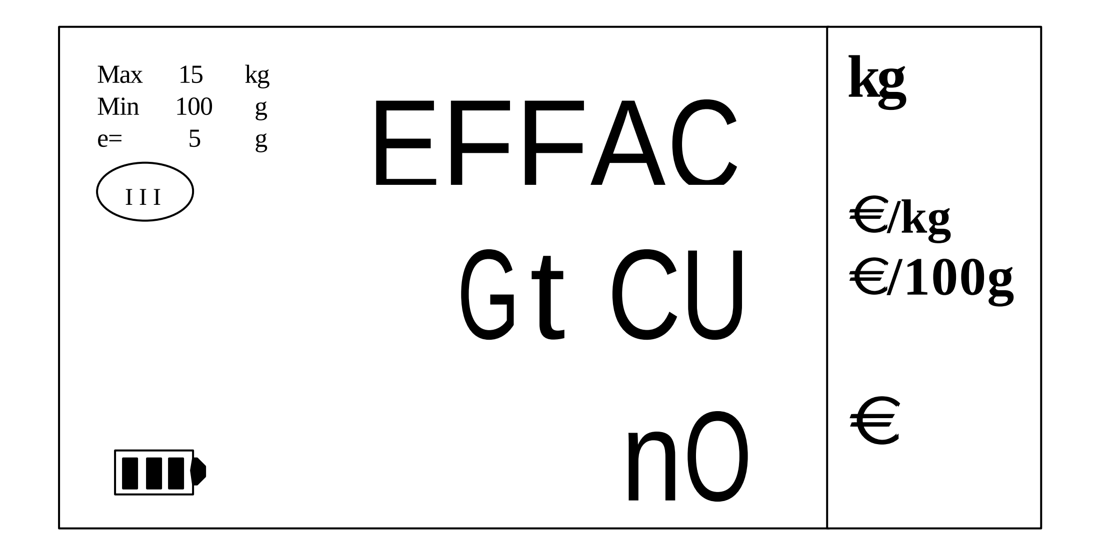


Enfoncer la touche K/ pour sortir.

12.1.2.10. Effacement Grand Total Cumulé

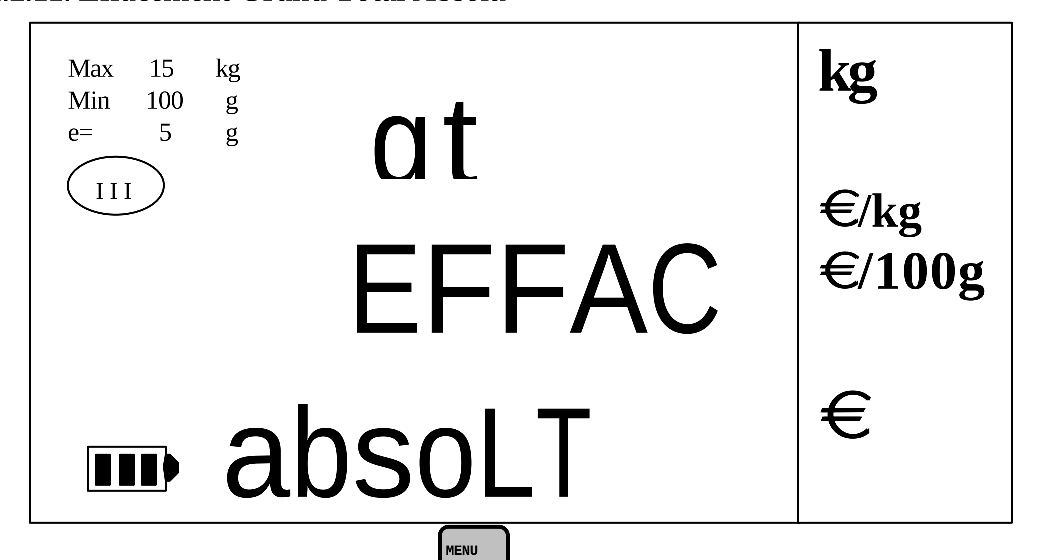


Si l'on appuie sur la touche MENU, une confirmation d'effacement sera demandée.

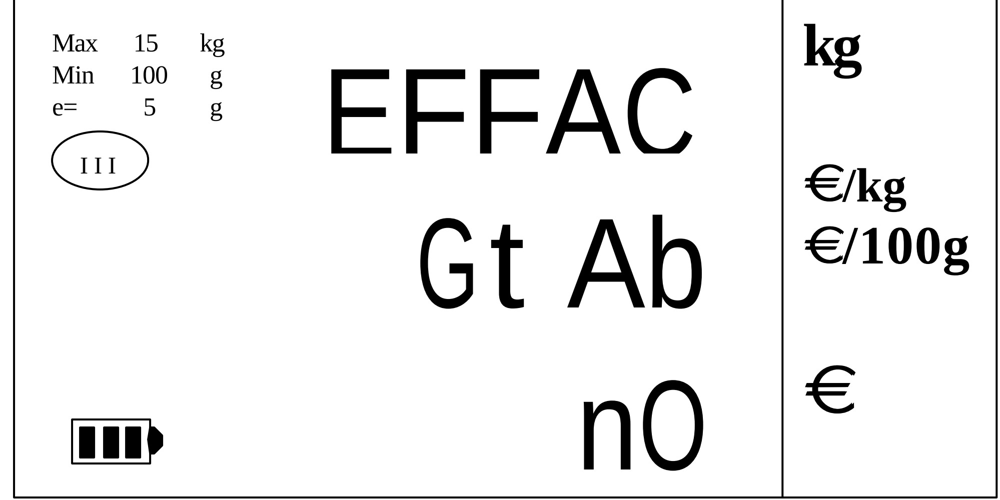


Les touches A et B permettent de choisir entre non et oui ; si l’on choisit oui et que l’on appuie sur la touche MENU, l’effacement aura lieu.

12.1.2.11. Effacement Grand Total Absolu



Si l’on appuie sur la touche MENU une confirmation d’effacement sera demandée.



Les touches A et B permettent de choisir entre non et oui ; si l'on choisit oui et que l'on appuie sur la touche MENU, l'effacement aura lieu.

Enfoncer la touche K/ pour sortir du menu G. T.

13.1.3. Programmation de Plu's

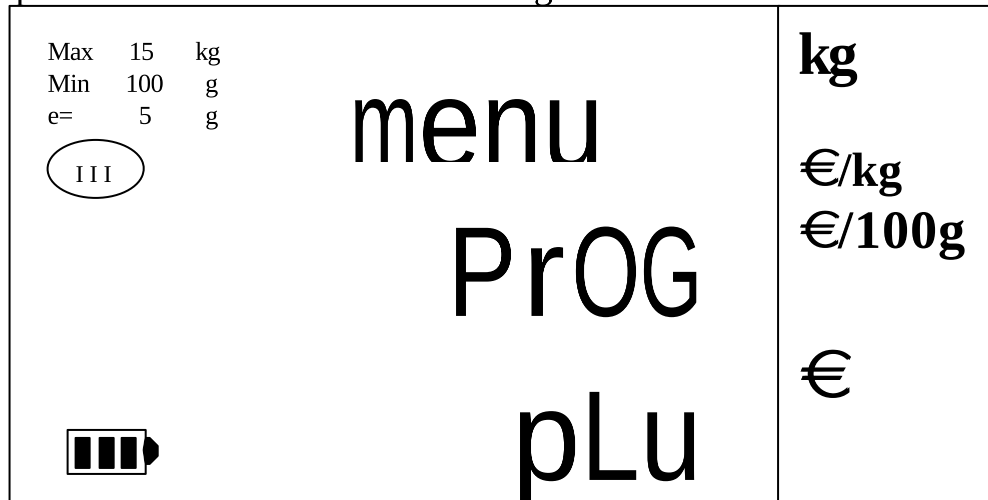
On peut programmer jusqu'à 800 Plu's en leur assignant un prix, une famille, un mode de vente, un code, un libellé, un taux de TVA et un type de prix (Prix X kg ou Prix X 100 g.). Par défaut, les PLU's sont pesés et avec un prix au kg.

Les touches utilisées pour la programmation des Plu's sont les suivantes :

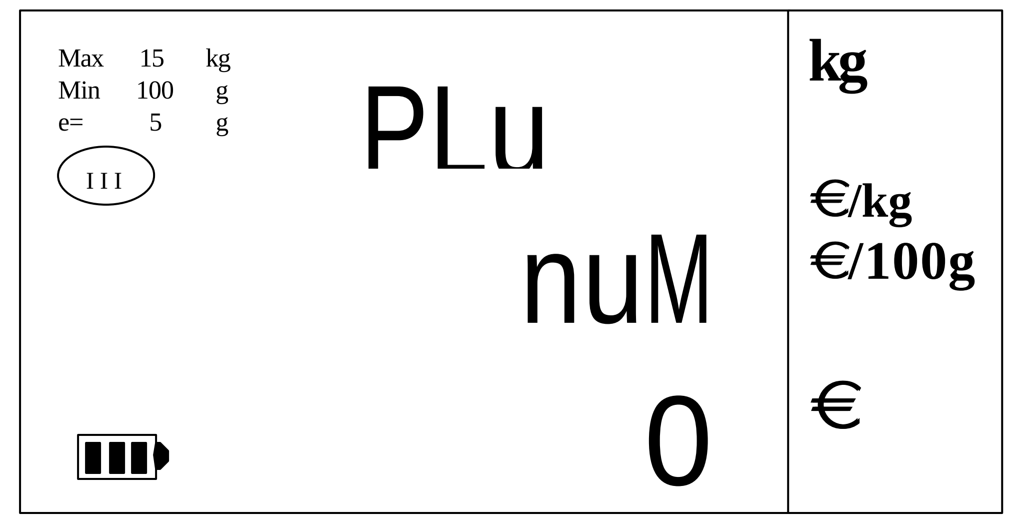
C et D : curseurs pour passer au champ suivant ou antérieur d'un Plu.

MENU : pour passer au même champ pour le Plu suivant.

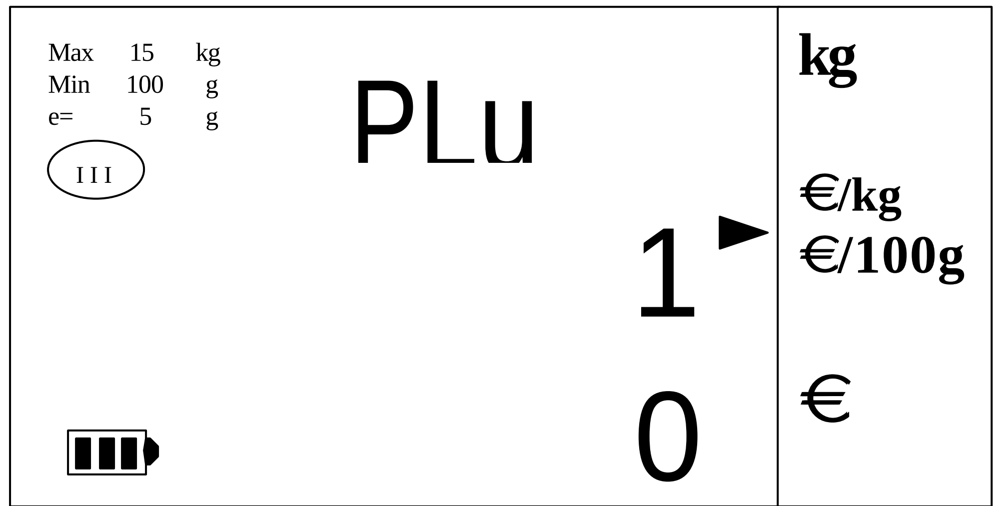
K/ : pour sortir à tout moment en sauvegardant les données saisies.



Pour entrer dans l'option, appuyer sur la touche MENU et la balance demandera le numéro de Plu que l'on veut programmer (de 1 à 800) :



Introduire le nº du Plu à programmer à l'aide des touches numériques et le valider avec la touche MENU pour programmer ensuite le prix. En cas d'erreur lors de la saisie du numéro, appuyer sur la touche C pour effacer.

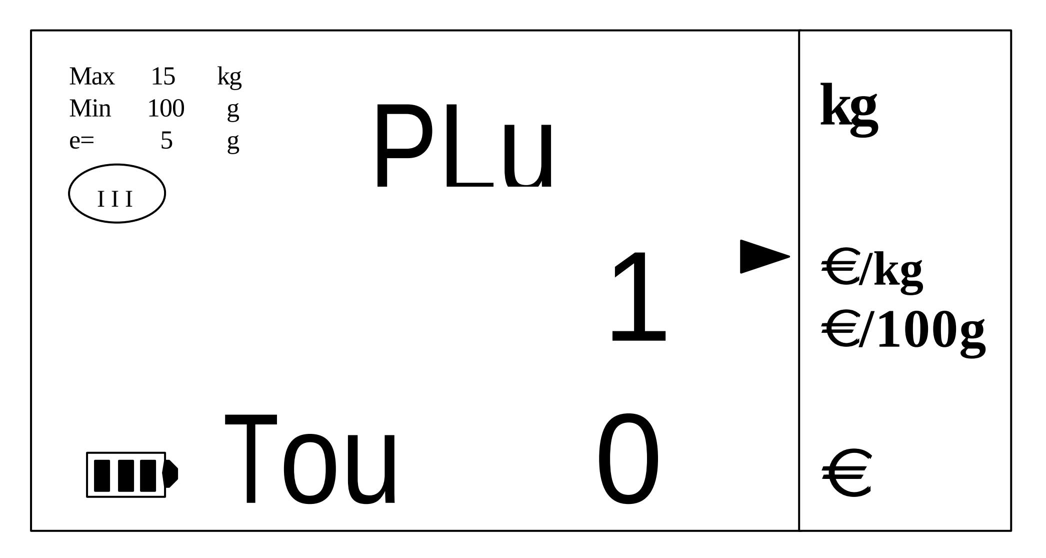


Introduire le prix à l'aide des touches numériques (0-999999). En cas d'erreur lors de la saisie, on appuiera sur la touche C pour l'effacer. On sélectionnera alors également le type de prix (Prix x kg ou prix x 100 g) que l'on souhaite appliquer au Plu, en appuyant plusieurs fois sur la touche kg/100g. Chaque fois que l'on enfoncera la touche, l'indicateur du type de prix de l'écran se placera sur la position correspondante.

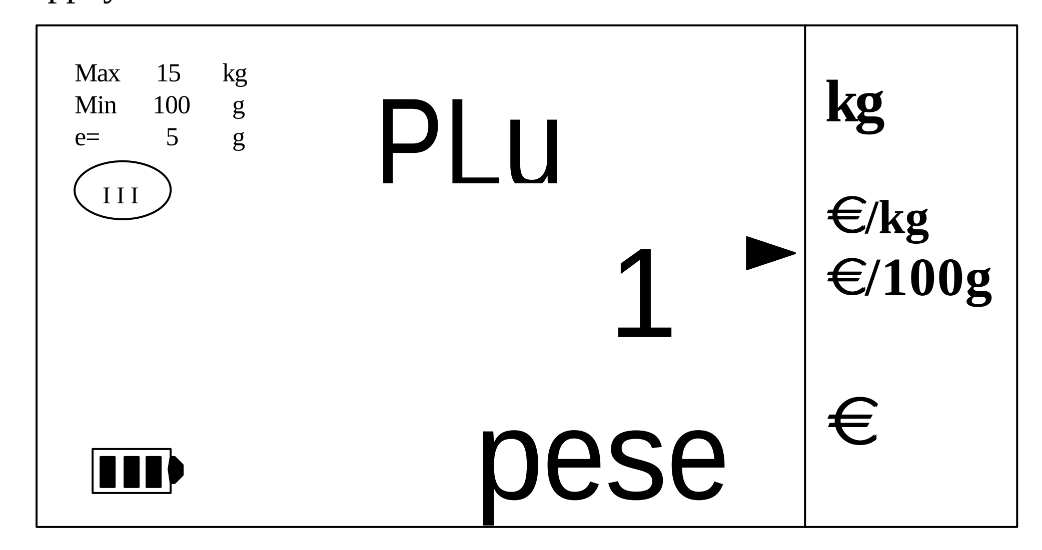
Après avoir introduit le prix et le type de prix, appuyer sur la touche C pour passer au champ suivant (famille).

Max 15 kg
Min 100 g
e= 5 g
III
PLU
1
FAM 1
kg
€/kg
€/100g
€

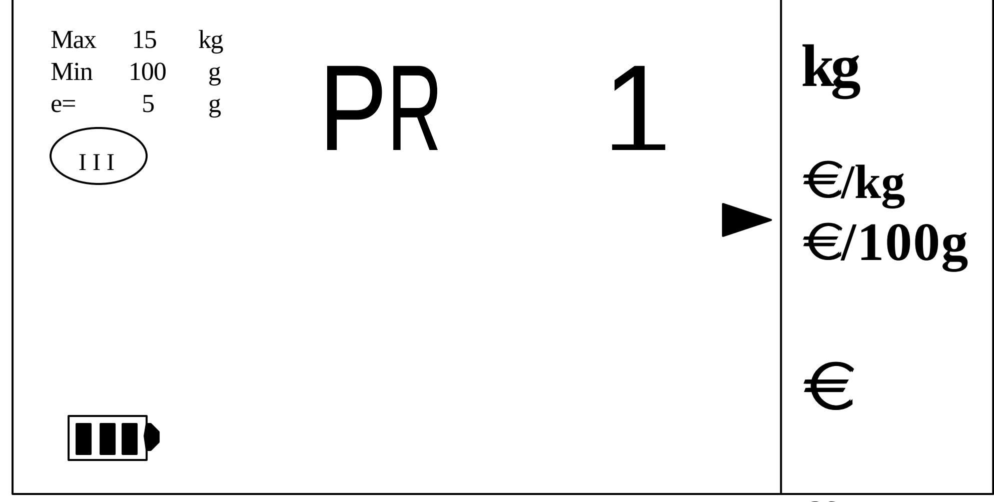
Introduire un numéro entre 1 et 15 à l'aide des touches numériques. En cas d'erreur lors de la saisie, on peut l'effacer en appuyant sur la touche C. On passera au champ suivant (touche) en appuyant sur la touche C.



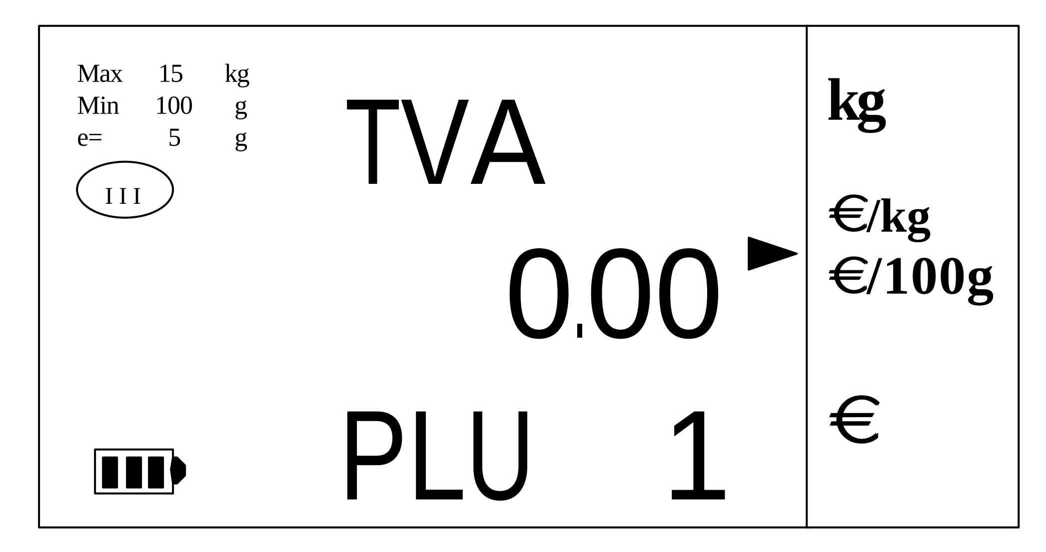
Pour attribuer une touche à l Plu il faut appuyer sur la touche directe souhaitée. Après avoir introduit les données, on passera au champ suivant (forme de vente) en appuyant sur la touche C.



Pour choisir entre les options possibles (Pesé ou Non Pesé), appuyer successivement sur les touches A ou B. Après avoir sélectionné l'option, appuyer sur la touche C pour passer au champ suivant (libellé).



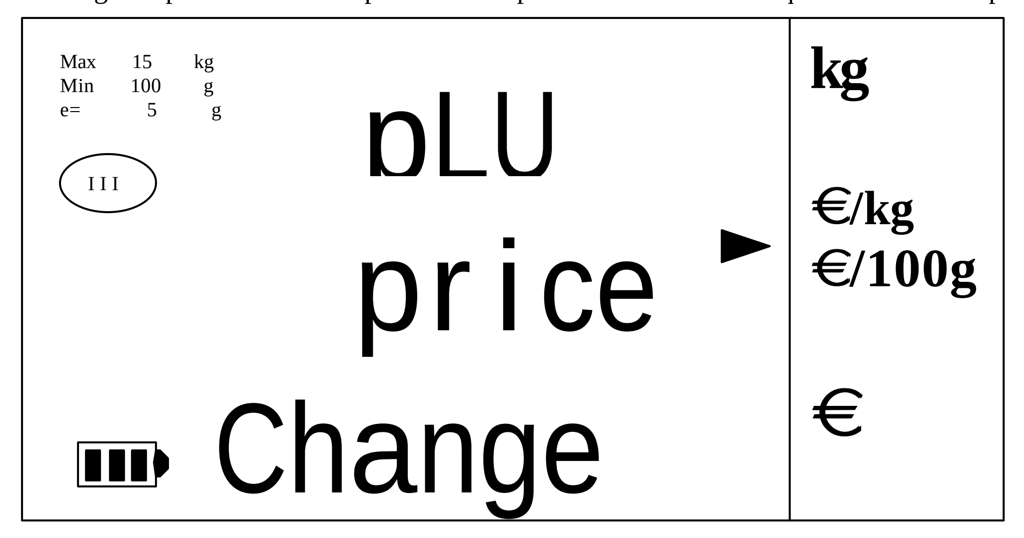
Le premier digit à saisir sera signalé par un tiret clignotant. On introduira le libellé (25 caractères) à l'aide des touches alphanumérique, selon le tableau des caractères présenté dans le chapitre ''DESCRIPTION DU CLAVIER''. Après avoir introduit le libellé, appuyer sur la touche C pour passer au champ suivant (TVA).



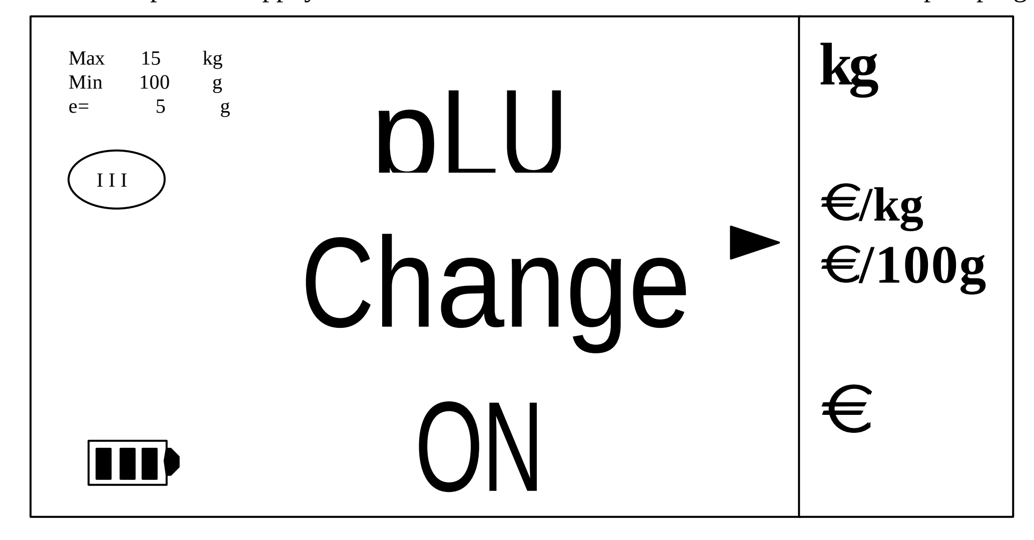
On assignera le type de TVA en appuyant directement sur les touches numériques (de 1 à 5). Après avoir sélectionné le type de TVA à assigner, on reviendra au champ Prix du Plu en appuyant sur la touche C. On programmera alors le Plu suivant en appuyant sur la touche MENU ou on abandonnera l'option en appuyant sur la touche K/.

13.1.4. Change de prix de PLU

Permet de changer le prix d'un PLU depuis le mode poids ou constant. Lorsque l'on est sur l'option:



Entrer dans l'option en appuyant sur la touche  et sélectionner un PLU avec prix programmé.



Lorsque l'on appuie sur la touche . Le prix se met à clignoter.

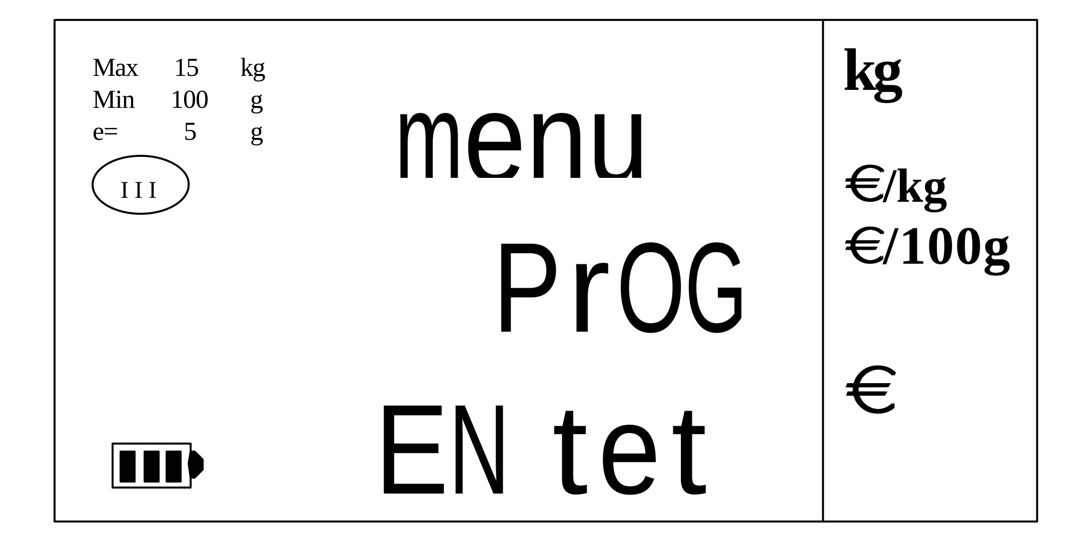
Introduire le nouveau prix avec les touches numériques. Si l'on appuie sur la touche . On programme le PLU avec le nouveau prix. Le prix cessera de clignoter.

Si l'on appuie sur la touche lorsque le prix clignote, on fait avorter cette fonction et le prix cessera de clignoter.

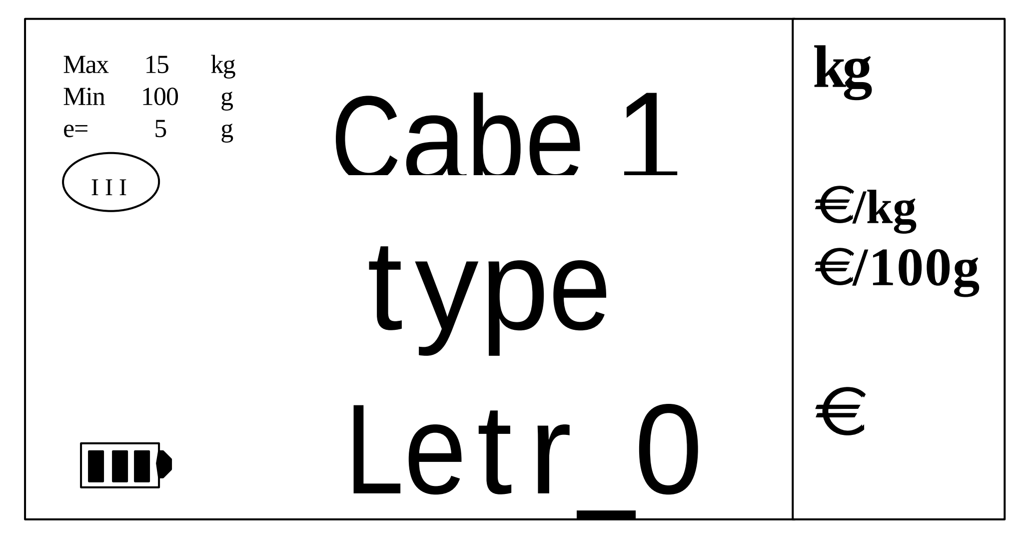
Lorsque l'on appuie sur une touche de vendeur, on réalise une opération avec le nouveau prix introduit, mais le PLU ne sera pas modifié en mémoire.

13.1.5. Programmation des Entêtes

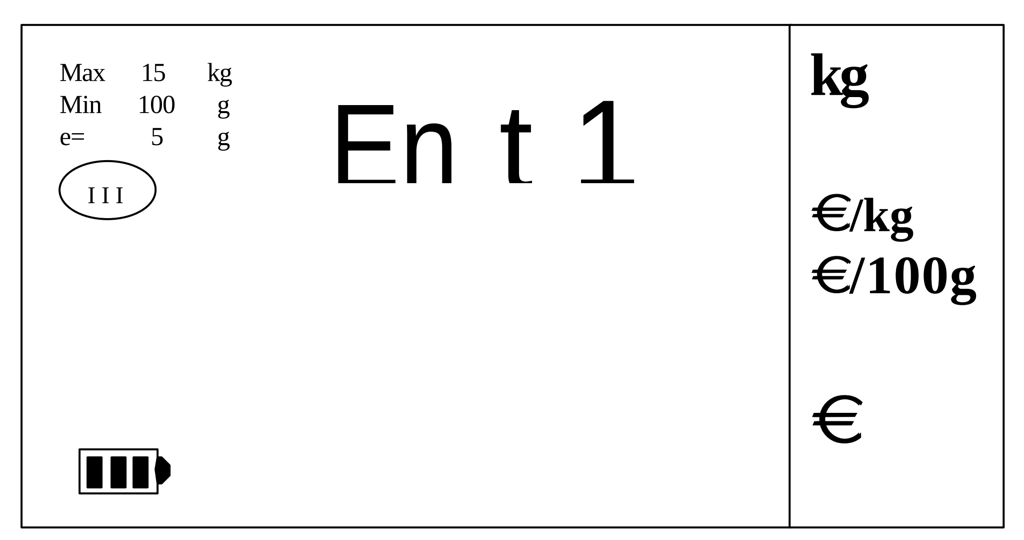
On peut programmer 3 rubriques et une légende qui seront imprimées sur le ticket.



Appuyer sur la touche MENU pour entrer dans l’option.



3 types de lettre peuvent être sélectionnés (0, 1 et 2). Pour passer de l’un à l’autre, on appuiera sur la touche F. Après avoir sélectionné le type de lettre à appliquer pour l'entête 1, on la programmera en appuyant sur la touche MENU:

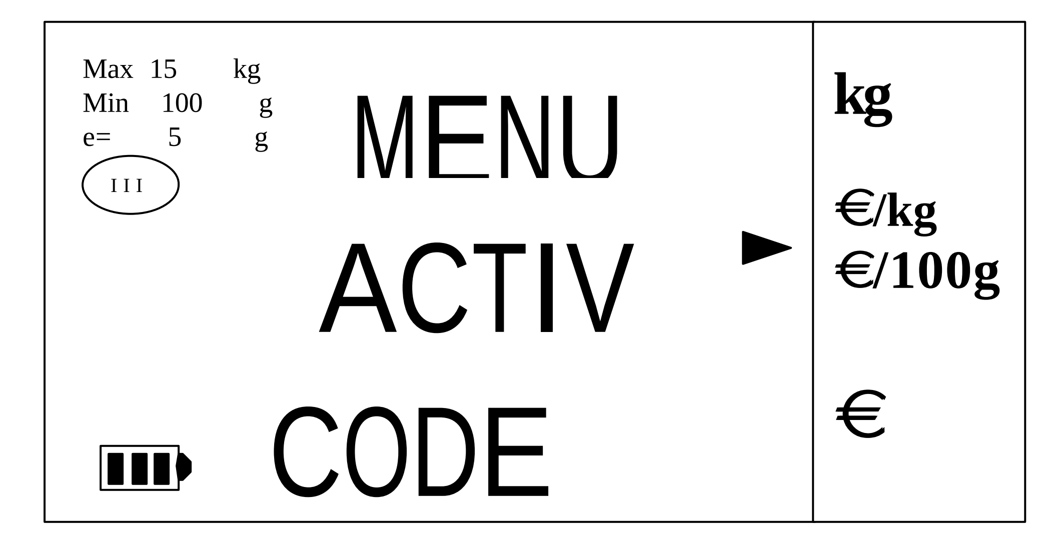


On introduira l'entête, jusqu’à 25 caractères au maximum, en utilisant les touches alphanumériques et selon le tableau des caractères décrit dans le chapitre ‘’DESCRIPTION DU CLAVIER’’. Pour effacer un caractère ou tous les caractères saisis, on utilisera la séquence des touches correspondante décrite dans le même chapitre. On validera l'entête introduite à l’aide de la touche MENU.

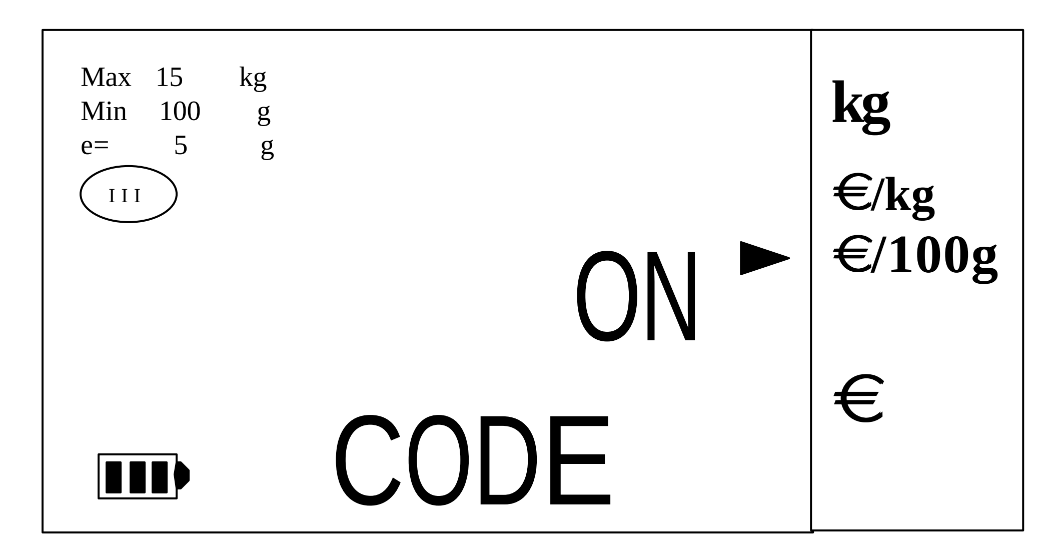
On répétera les mêmes opérations pour programmer toutes les entêtes jusqu’à valider la 4e et dernière entête pour revenir ensuite au mode menu.

13.1.6. Activation du mot de passe de 1er niveau

Cette option permet d'activer ou de désactiver la clef d'accès pour le 1er niveau du Menu. Si elle est activée, il sera indispensable de l'introduire pour accéder aux options du 1er niveau du Menu. La clef est activée par défaut :



On entrera dans l'option en appuyant sur la touche MENU ↵ ; l'écran affichera alors l'état actuel de la clef :

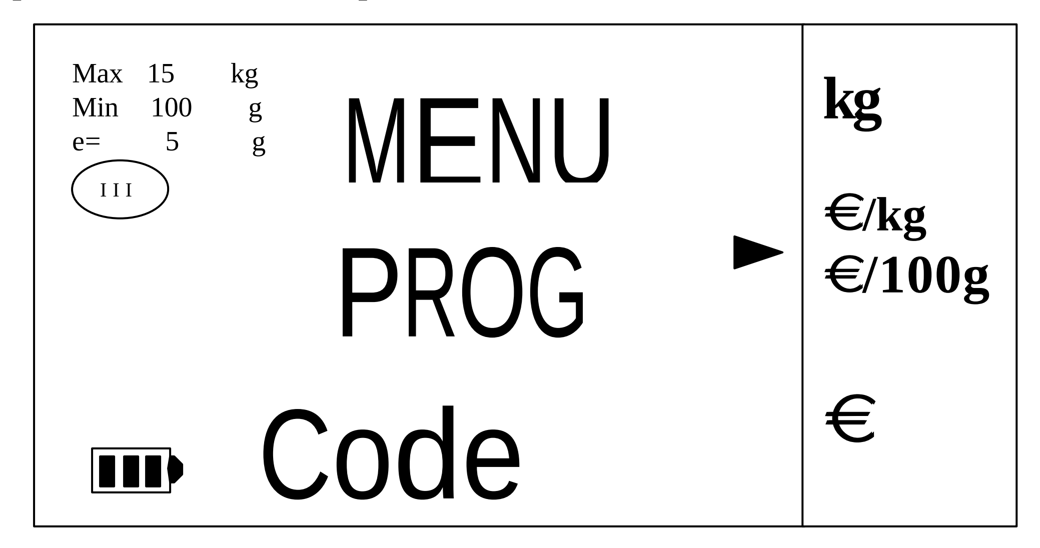


On choisira entre '**ON**' (activée) et '**OFF**' (désactivée) à l'aide des touches A↑ et B↓.

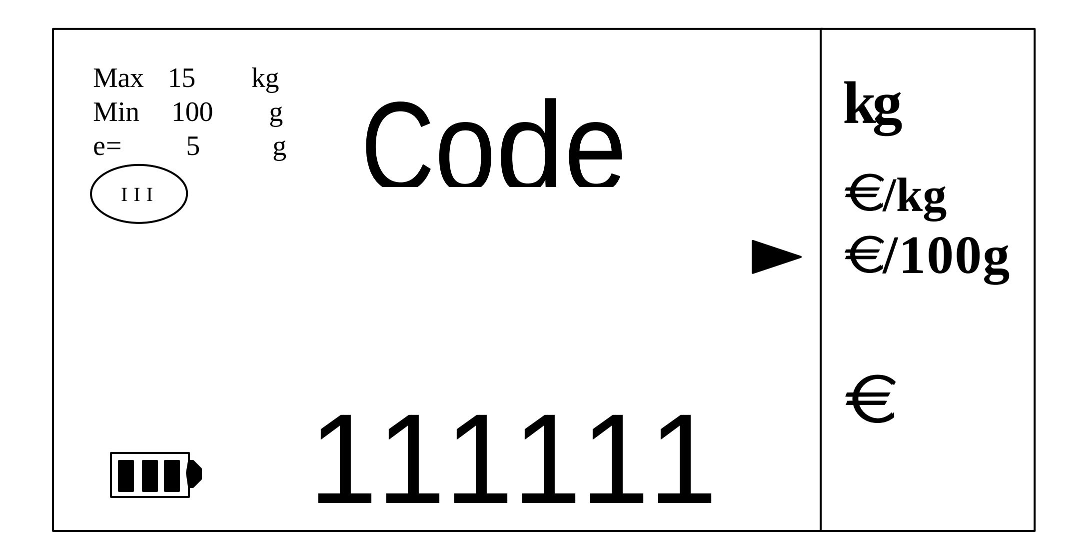
On validera l'état pour revenir au Menu en appuyant sur la touche MENU ↵. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir au Menu en appuyant sur la touche K/+.

13.1.7. Programmation du mot de passe de 1er niveau

Cette clef permet d'entrer dans les options du 1er niveau du Menu. Elle peut adopter n'importe quelle valeur numérique comprise entre 0 et 999999. La clef sera '**111111**' par défaut. Une fois l'option affichée :



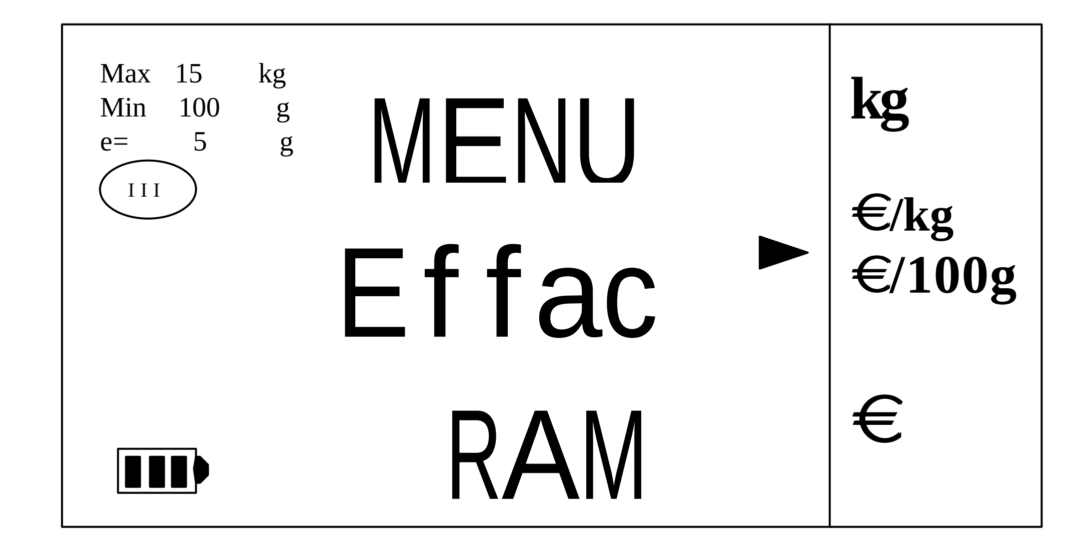
Appuyer sur la touche MENU pour entrer dans l'option, la clef programmée jusqu'alors sera affichée :



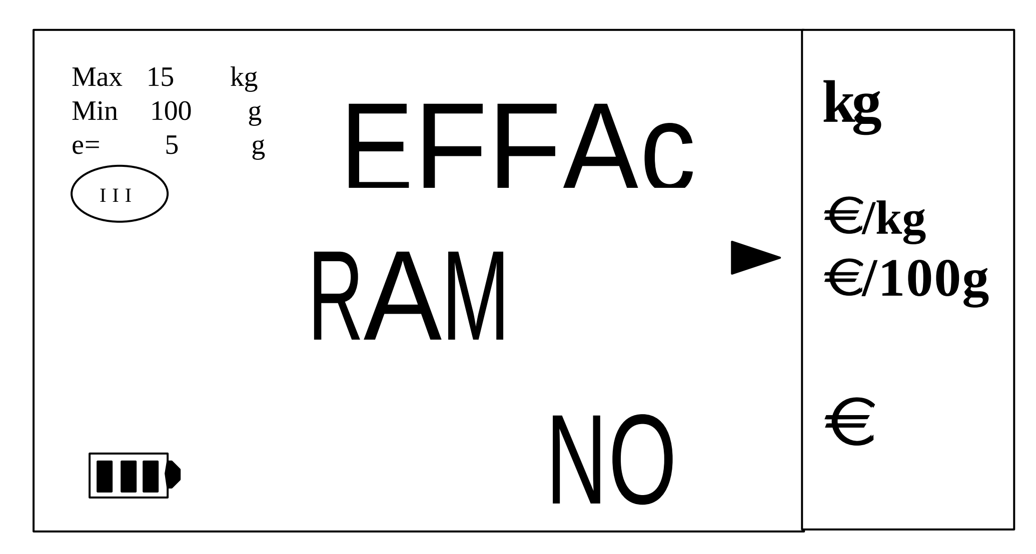
On introduira la clef à l'aide des touches numériques et on la validera avec la touche MENU; on reviendra alors automatiquement au Menu. On peut abandonner l'option et revenir au Menu à tout moment, sans sauvegarder la donnée, en appuyant sur la touche K/. On peut également effacer la clef introduite pour la rectifier en appuyant sur la touche C.

13.1.8. Effacement de Ram

Cette option permet d'effacer toutes les ventes et les totaux qui ont été affectées aux vendeurs :



Appuyer sur la touche MENU pour entrer dans l'option :

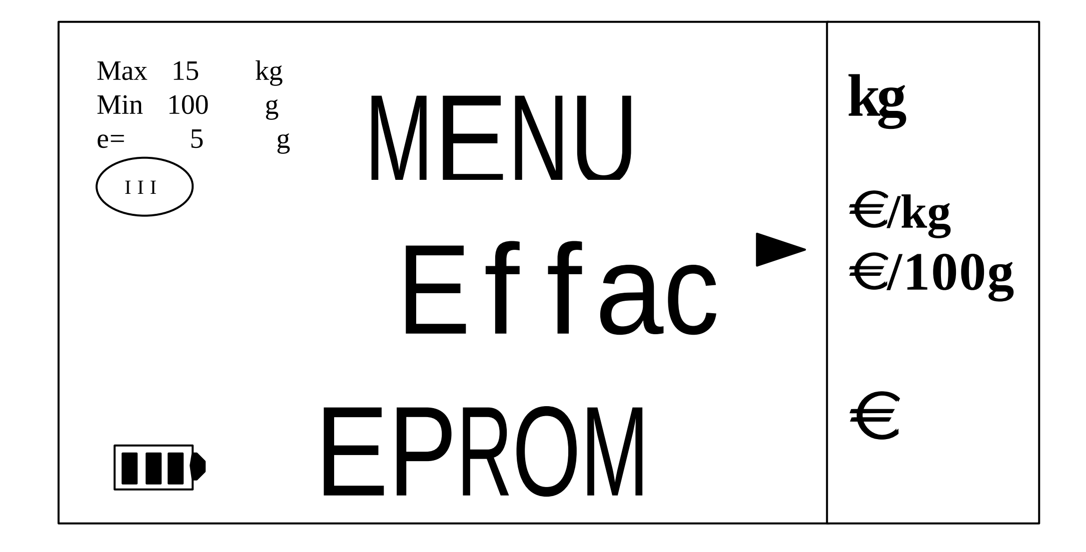


Choisir entre '**NO**' (ne pas effacer) et '**YES**' (effacer) à l'aide des touches A et B.

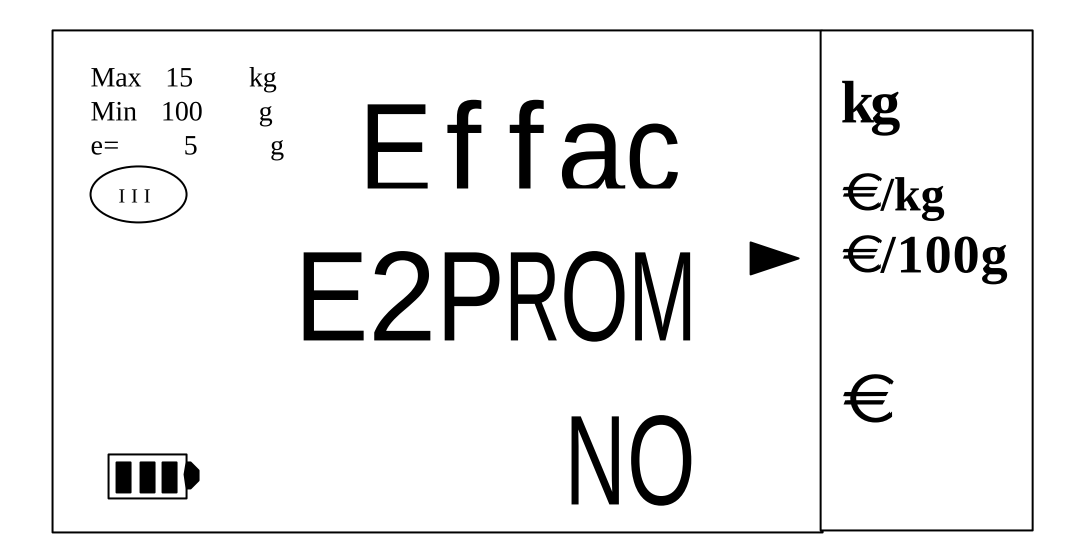
Pour effacer, appuyer sur la touche MENU, la balance sera alors réinitialisée. On peut abandonner à tout moment l'option sans effectuer l'effacement et revenir au Menu en appuyant sur la touche K/.

13.1.9. Effacement de E2pr

Cette option permet de réaliser l'effacement de Plu's, entêtes, codes barres et autres options programmables :



Appuyer sur la touche [MENU] pour entrer dans l'option :

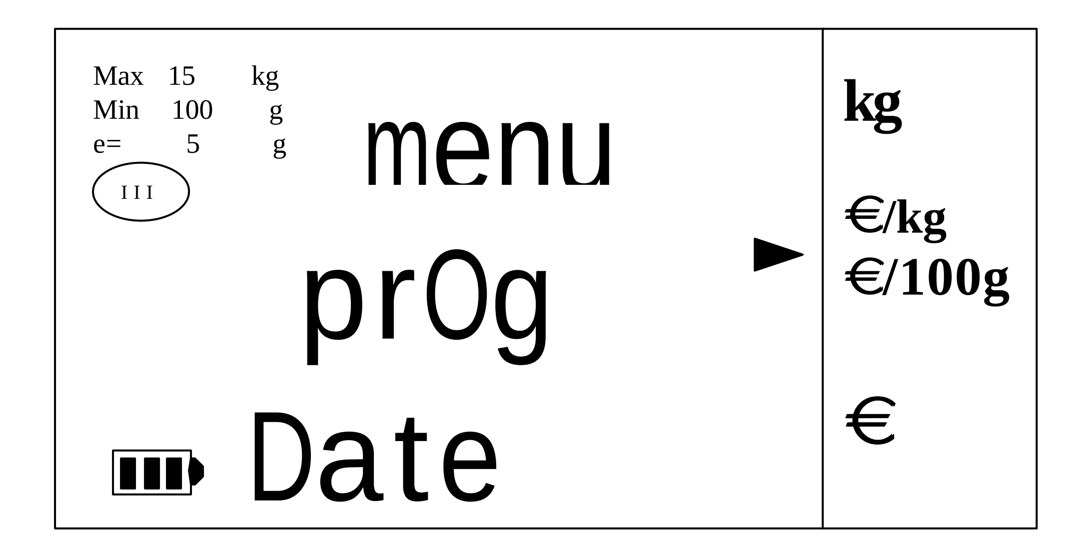


Choisir entre '**NO**' (ne pas effacer), et '**YES**' (effacer) à l'aide des touches [A ↑] et [B ↓].

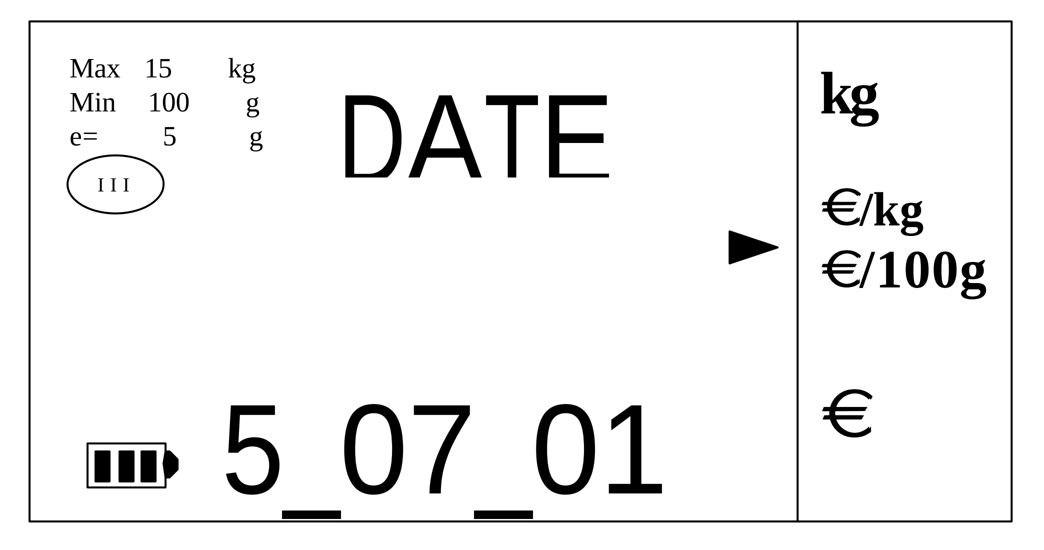
Pour effacer, appuyer sur la touche [MENU], la balance sera alors réinitialisée. On peut abandonner l'option à tout moment sans effectuer l'effacement et revenir au Menu en appuyant sur la touche [K/ +].

13.1.10. Programmation de la Date

Cette option permet de programmer la date.



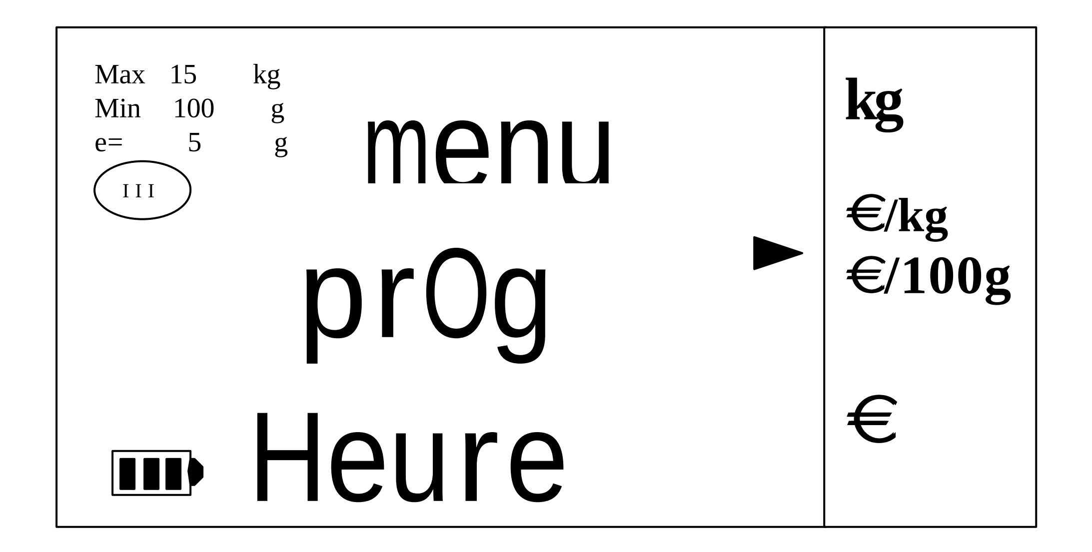
Appuyer sur la touche MENU pour entrer dans l'option:



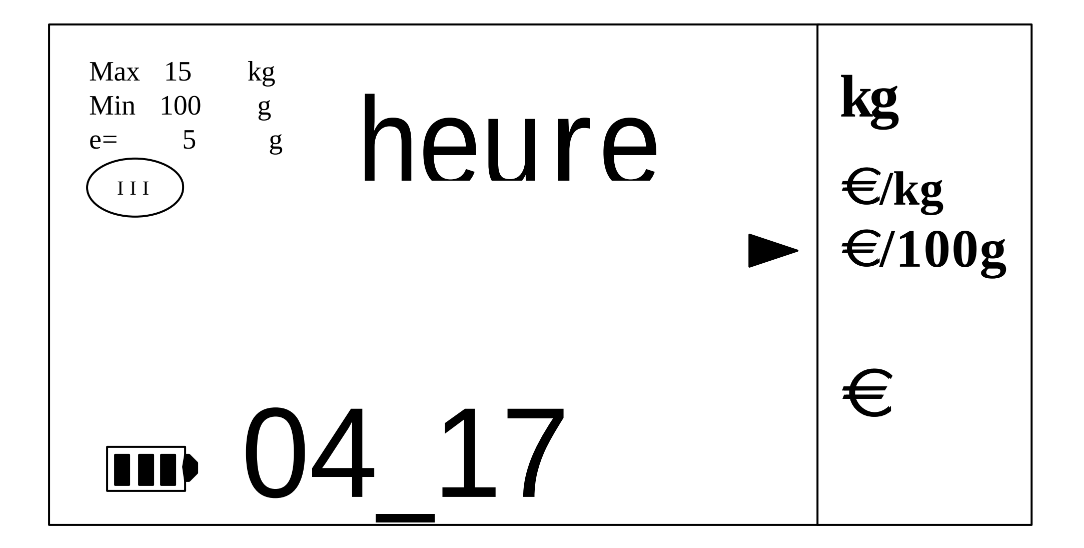
On introduira la date à l'aide des touches numériques et on la validera avec la touche MENU, pour revenir automatiquement au Menu. On peut abandonner l'option et revenir au Menu à tout moment, sans sauvegarder la donnée, en appuyant sur la touche K/. On peut également effacer la date introduite pour la rectifier en appuyant sur la touche C.

13.1.11. Programmation de l'Heure

Cette option permet de programmer l'heure.



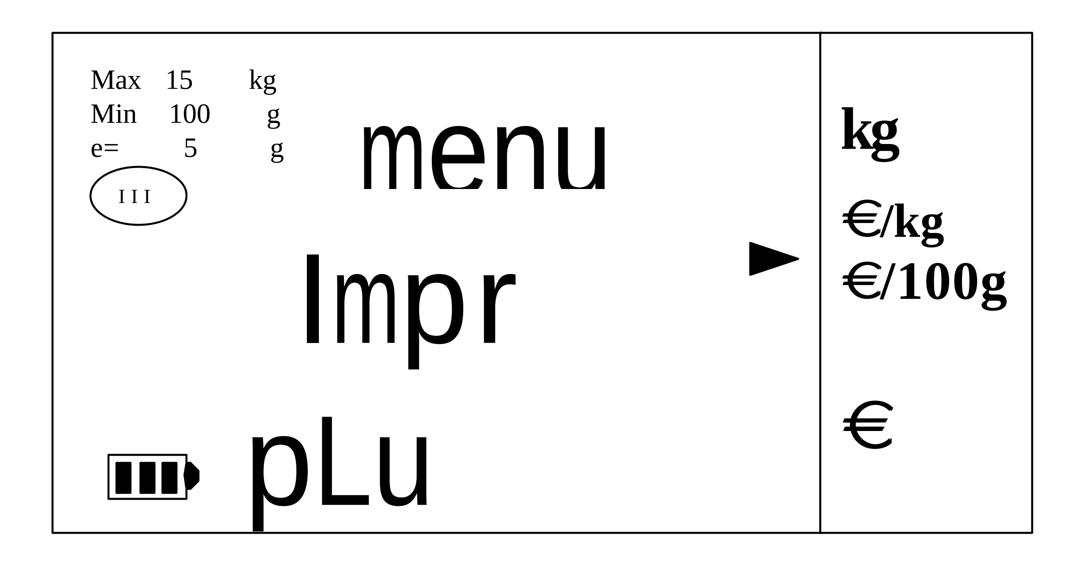
Appuyer sur la touche [MENU] pour entrer dans l'option :



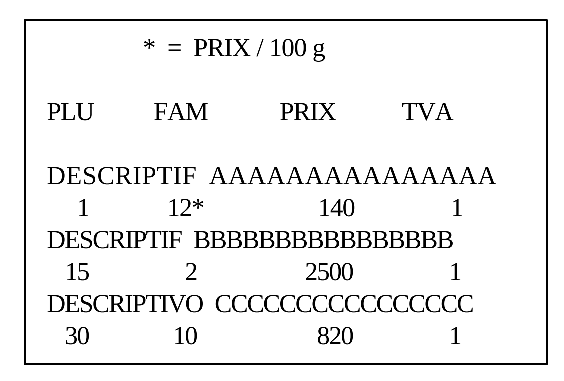
On introduira l'heure à l'aide des touches numériques et on la validera avec la touche [MENU], pour revenir automatiquement au Menu. On peut abandonner l'option et revenir au Menu à tout moment, sans sauvegarder la donnée, en appuyant sur la touche [K/]. On peut également effacer l'heure introduite pour la rectifier en appuyant sur la touche [C].

13.1.12. Liste des Plu's's

Cette option permet d'obtenir une liste des Plu's programmés.



Appuyer sur la touche MENU pour obtenir la liste des Plu's:



* = PRIX / 100 g

PLU FAM PRIX TVA

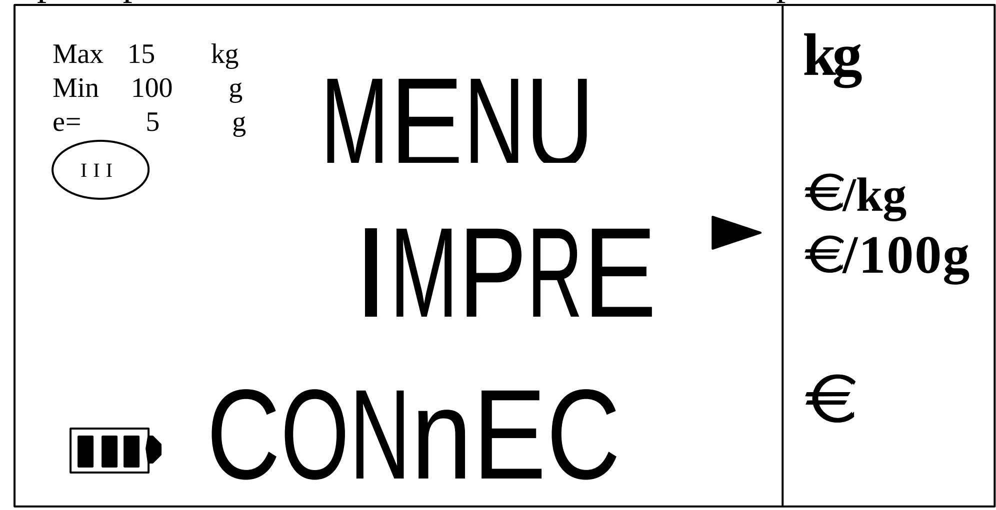
DESCRIPTIF AAAAAAAAAAAAAAA
1 12* 140 1
DESCRIPTIF BBBBBBBBBBBBBBB
15 2 2500 1
DESCRIPTIVO CCCCCCCCCCCCCCC
30 10 820 1

Le symbole '*' est imprimé lorsque Prix / 100g.

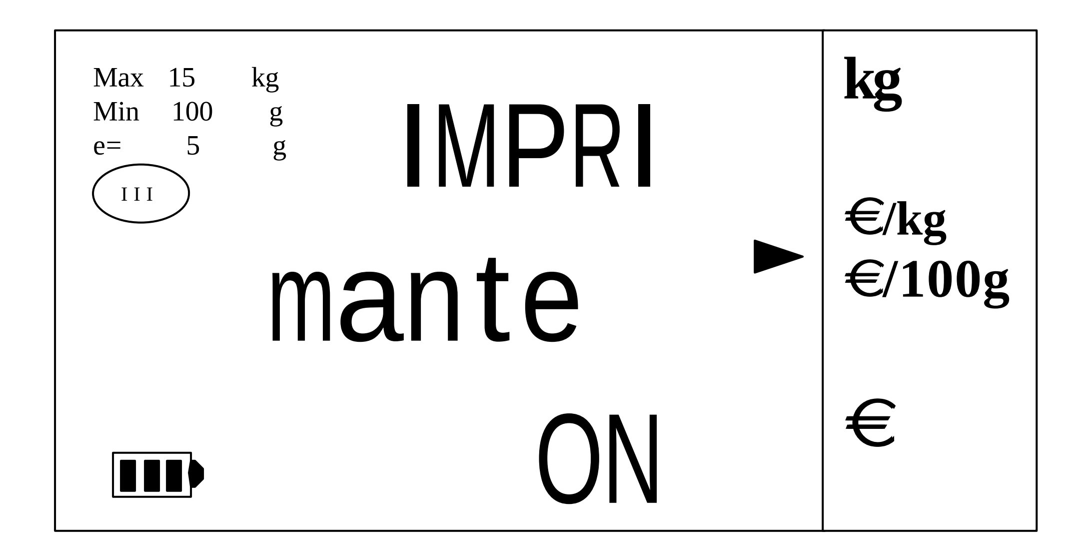
Pour revenir au menu, appuyer sur la touche K/, après avoir imprimé la liste.

13.1.13. Programmation Connexion Imprimante

Cette option permet de connecter ou de déconnecter l'imprimante.



Appuyer sur la touche MENU pour entrer dans l'option.

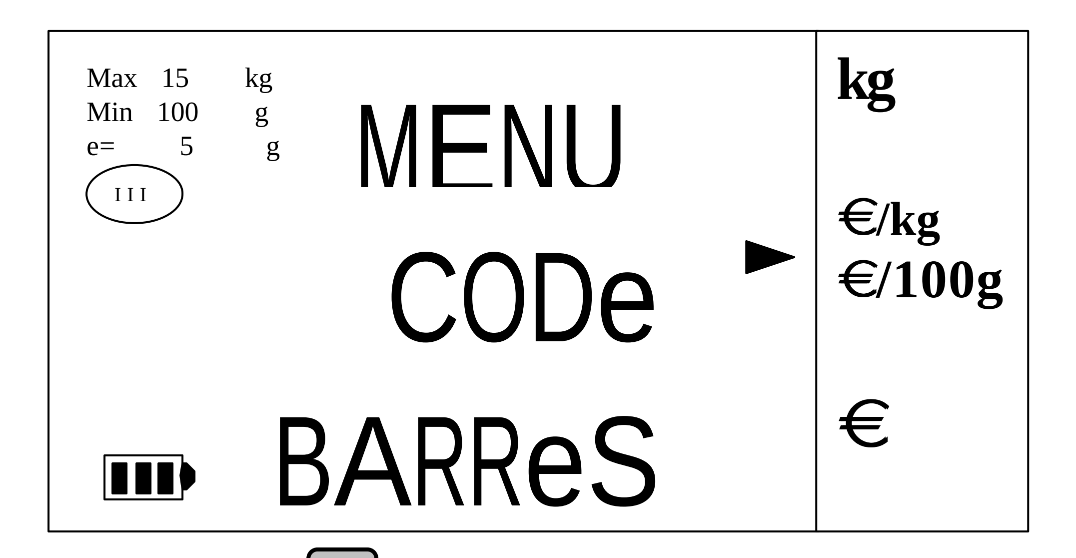


On choisira entre '**ON**' (activée) et '**OFF**' (désactivée), à l'aide des touches A et B.

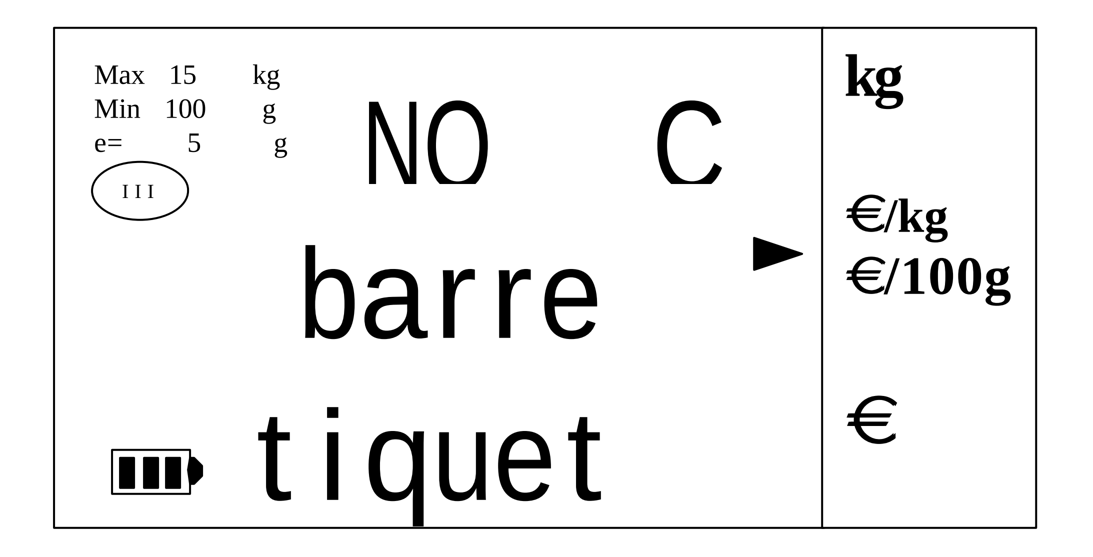
On validera l'état pour revenir au menu en appuyant sur la touche MENU. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir au menu en appuyant sur la touche K/.

13.1.14. Programmation Activation Code barres sur ticket

Cette option permet d'activer ou de désactiver l'impression du code barres sur le ticket.



Appuyer sur la touche MENU pour entrer dans l'option.

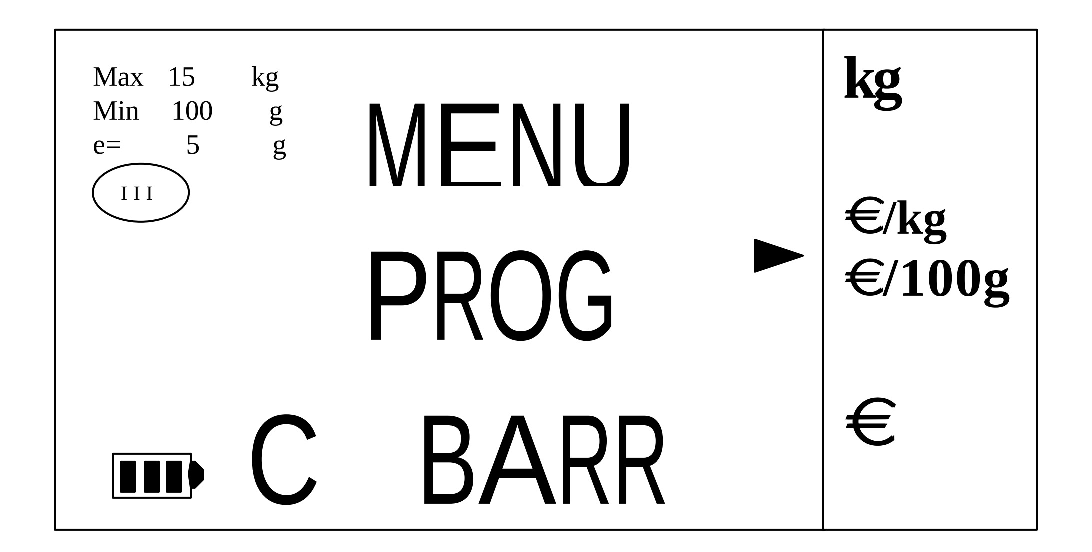


On choisira entre '**OUI**' (activé) et '**NON**' (désactivé) à l'aide des touches A et B.

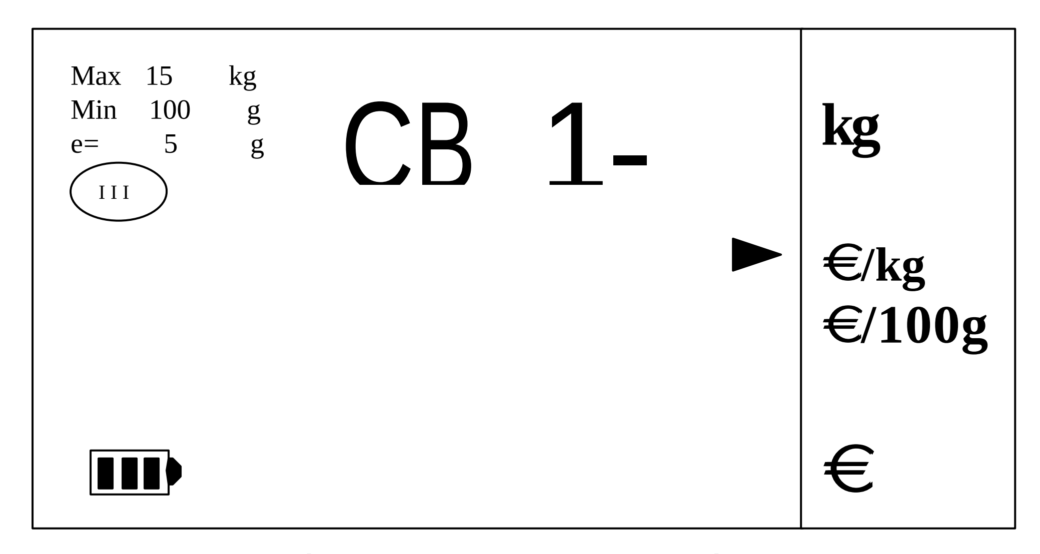
On validera l'état pour revenir au Menu en appuyant sur la touche MENU. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir au Menu en appuyant sur la touche K/.

13.1.15. Programmation du Code barres

Cette option permet de programmer le code barres.



Appuyer sur la touche MENU pour entrer dans l'option.



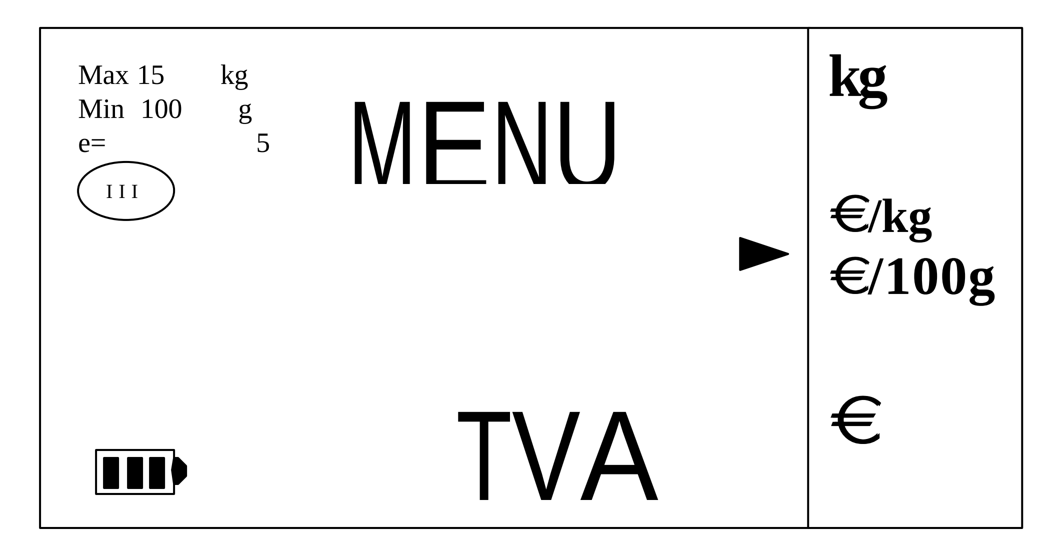
Le premier digit à programmer sera signalé par un tiret clignotant. Pour programmer le code barres, on introduira les 12 caractères à l'aide des touches alphanumériques et en tenant compte du tableau des caractères présenté dans le chapitre ''DESCRIPTION DU CLAVIER''. Après avoir validé le code barres avec la touche MENU ↵, la balance reviendra au mode menu.

Les caractères possibles sont les suivants:

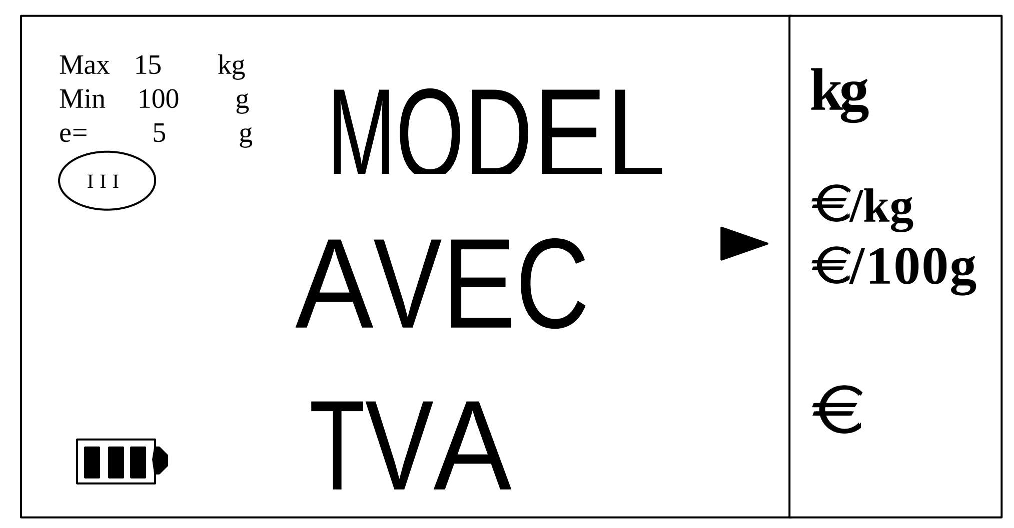
(W) – POIDS	(V) - VENDEUR
(I) - MONTANT	(A) - NOMBRE D'ARTICLES
(T) - Nº TICKET	(0)...(9) - DONNEES FIXES
(J) - MONTANT M/N	

13.1.16. Activation de la TVA

Cette option permet d'activer ou de désactiver l'application de la TVA sur les opérations.



Appuyer sur la touche MENU ↵ pour entrer dans cette option.

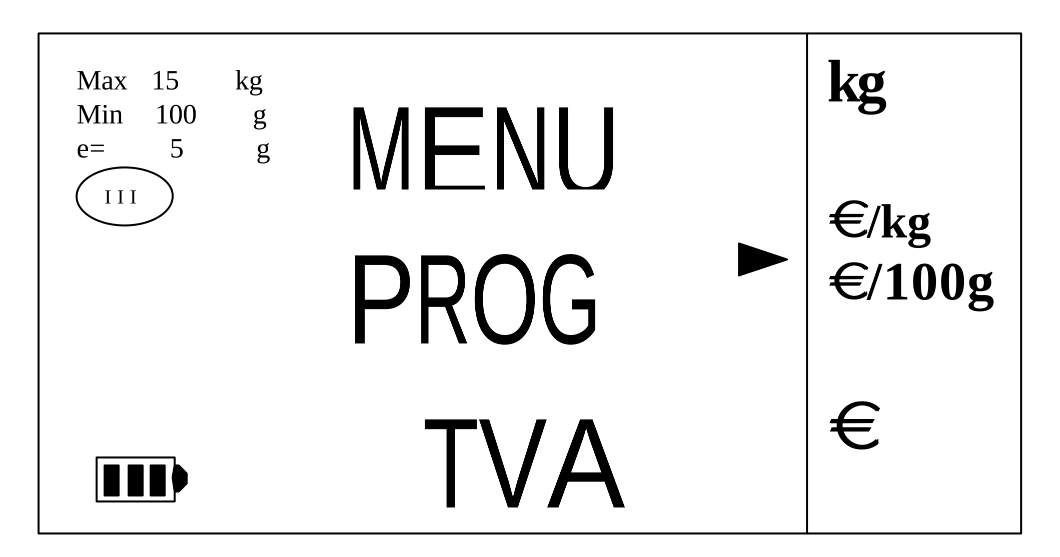


On choisira entre '**AVEC**' (travail avec TVA) et '**SANS** (travail sans TVA) à l'aide des touches A↑ et B↓.

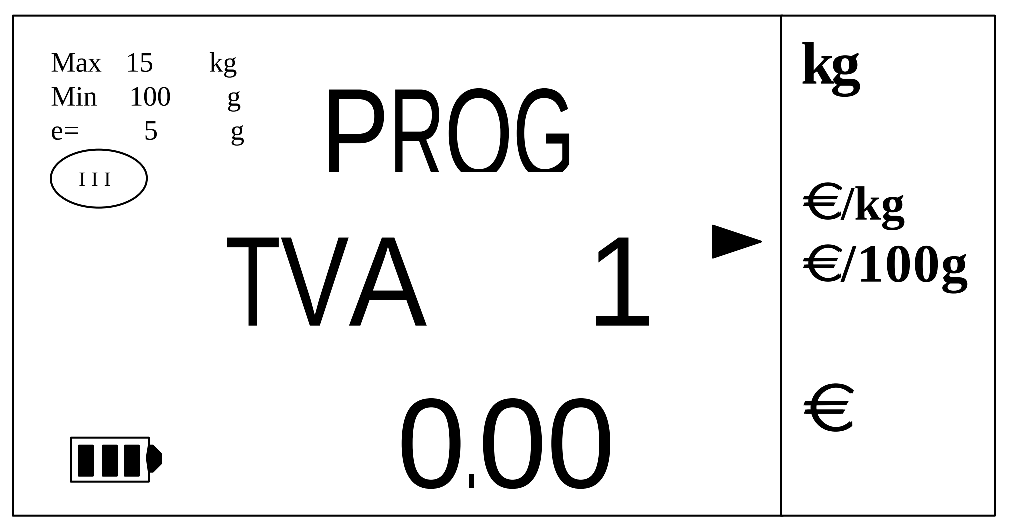
On validera l'état pour revenir au Menu en appuyant sur la touche MENU ↵. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir au Menu en appuyant sur la touche K/+.

13.1.17. Programmation de la TVA

Cette option permet de programmer les 5 taux de TVA possibles.



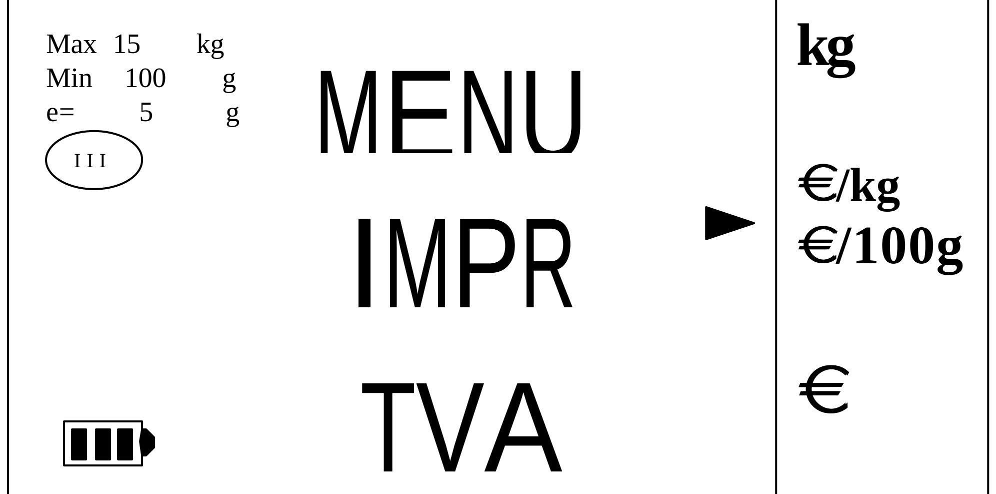
Appuyer sur la touche MENU ↵ pour entrer dans l'option.



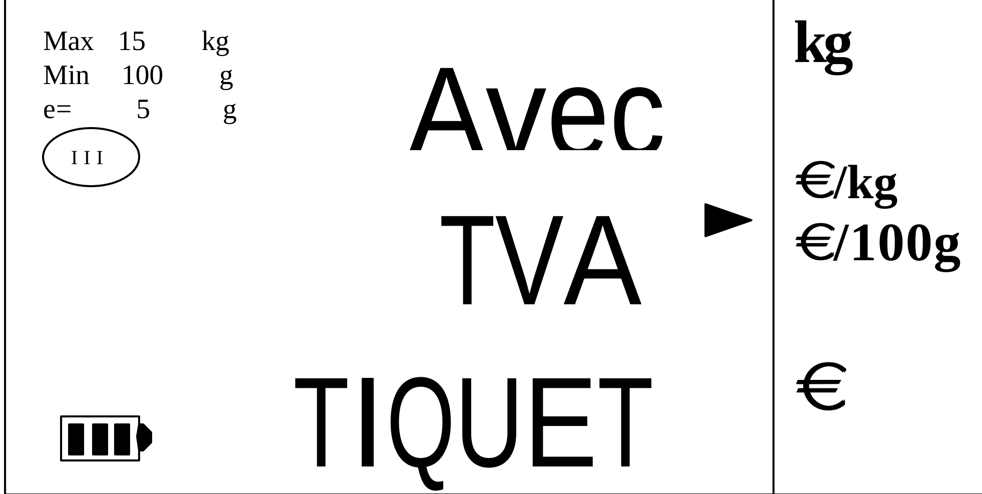
On programmera le type de TVA Nº 1 en introduisant, à l'aide des touches numériques, le pourcentage que l'on souhaite appliquer,. Après avoir validé le premier type de TVA avec la touche MENU ↵, on programmera le type suivant. On suivra la même méthode pour programmer tous les types de TVA. Après avoir validé le cinquième et dernier type de TVA avec la touche MENU ↵, la balance reviendra au mode menu.

13.1.18. Impression de la TVA

Cette option permet d'activer ou de désactiver l'impression de la TVA sur les tickets.



Appuyer sur la touche MENU ↵ pour entrer dans l'option.

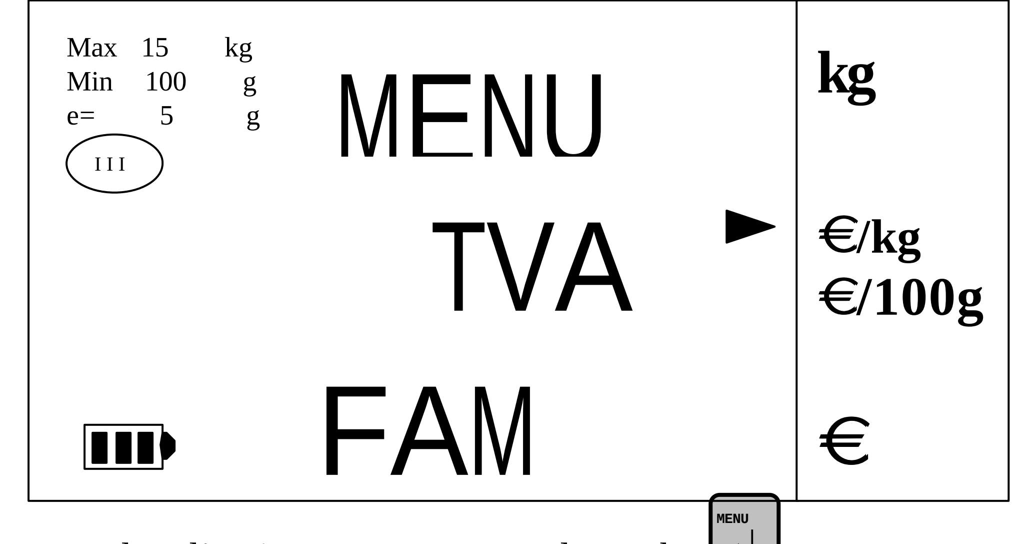


On choisira entre '**AVEC'** (impression de la TVA) et '**SANS** (sans impression de la TVA) à l'aide des touches A↑ et B↓.

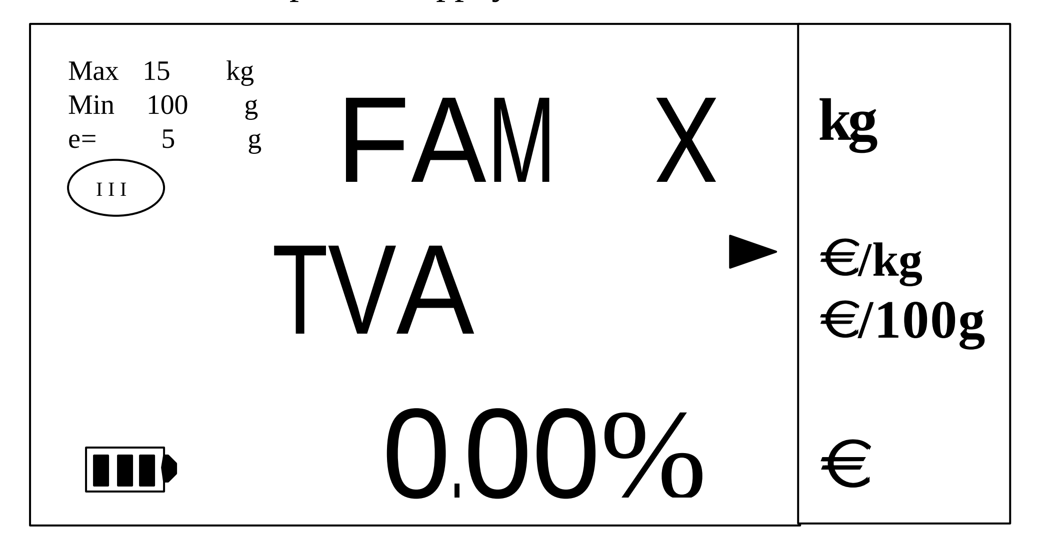
On validera l'état pour revenir au Menu en appuyant sur la touche MENU ↵. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir au Menu en appuyant sur la touche K/.

13.1.19. TVA sur la famille

On attribuera un taux de TVA déterminé à chacune des 15 familles existantes.



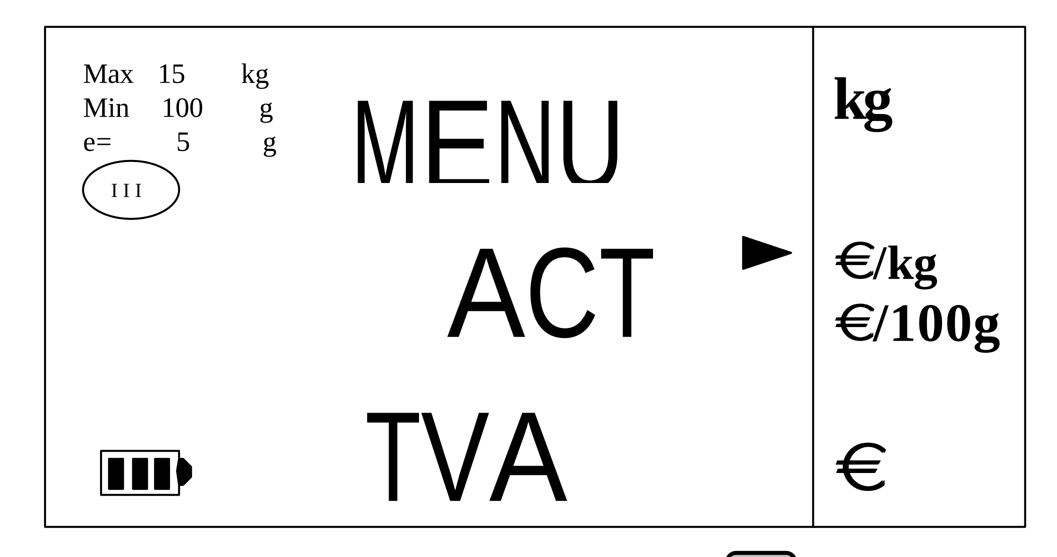
On entrera dans l'option en appuyant sur la touche MENU ↵.



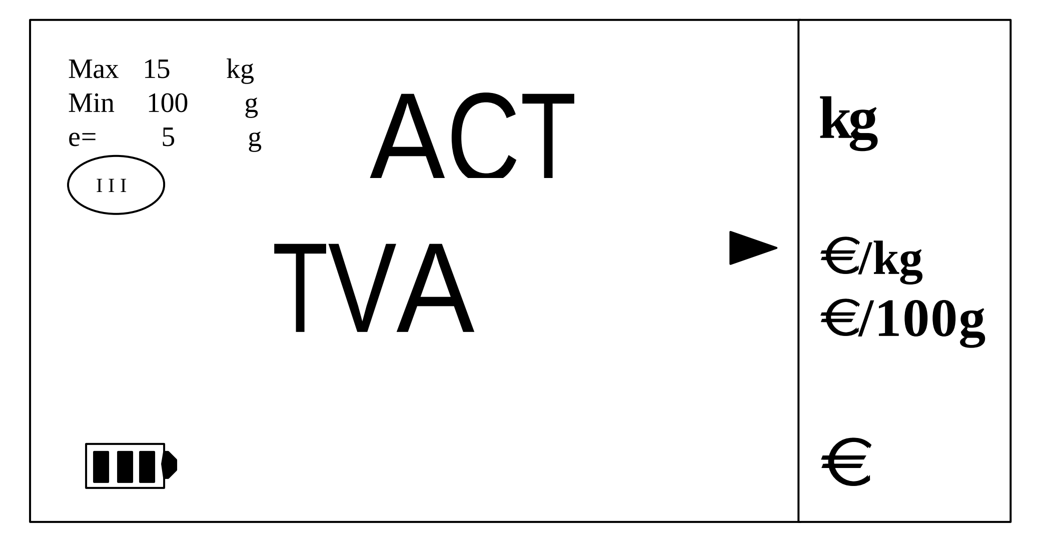
Le '**X**' représente le nº de famille et le '**Y**' le taux de TVA attribué. Pour attribuer une valeur de TVA à une famille, il faut appuyer sur la touche numérique du taux de TVA souhaité (0 à 5). Appuyer sur la touche MENU ↵ permettra d'attribuer la TVA à la famille suivante. On pourra sortir à tout moment de l'option et revenir au Menu en appuyant sur la touche K/.

13.1.20. Actualisation de la TVA

On actualisera les taux de TVA programmés sur les autres balances du réseau.



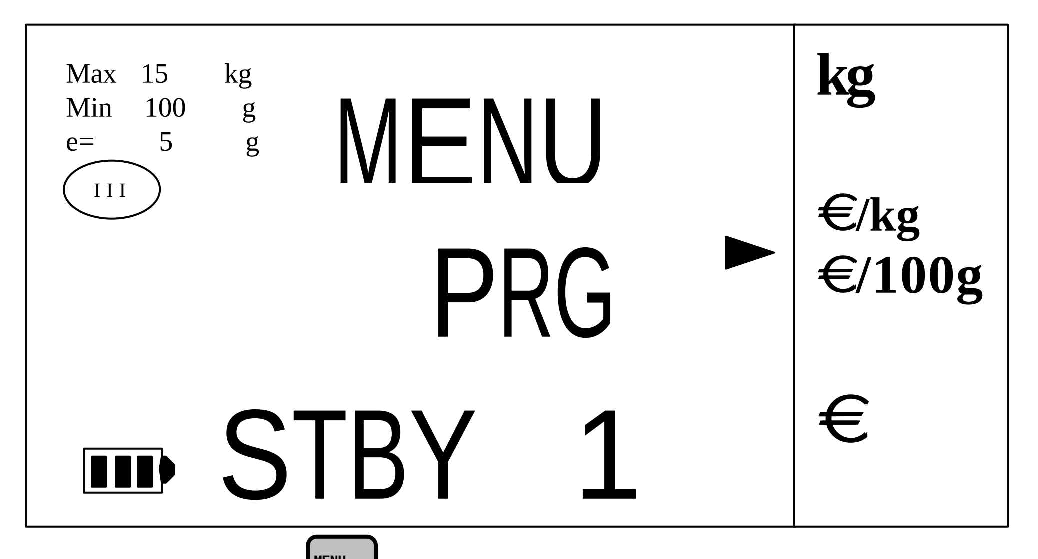
On entrera dans l'option en appuyant sur la touche MENU.



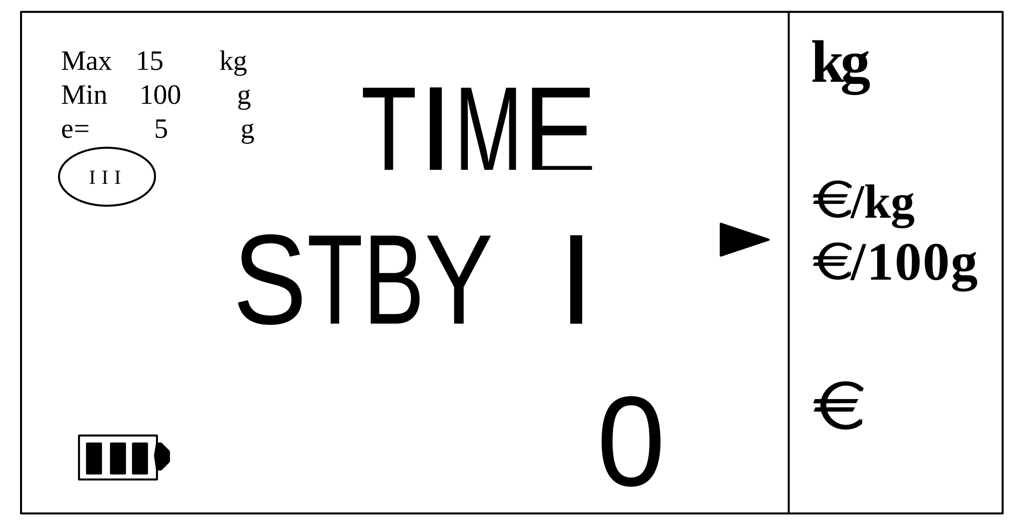
La balance actualisera les taux de TVA qu'elle aura programmés sur les autres balances du réseau, en revenant au mode Menu une fois l'actualisation terminée. On peut sortir à tout moment de l'option et revenir au Menu en appuyant sur la touche K/.

13.1.21. Temps Stand-by 1

Cette option permet de sélectionner le temps en secondes à partir de laquelle l'afficheur et le back-light (rétro éclairage) s'éteindront s'il n'y a aucune activité sur la balance. 3 points clignotants seront alors affichés dans l'indicateur du prix.



Appuyer sur la touche MENU ↵ pour entrer dans l'option:

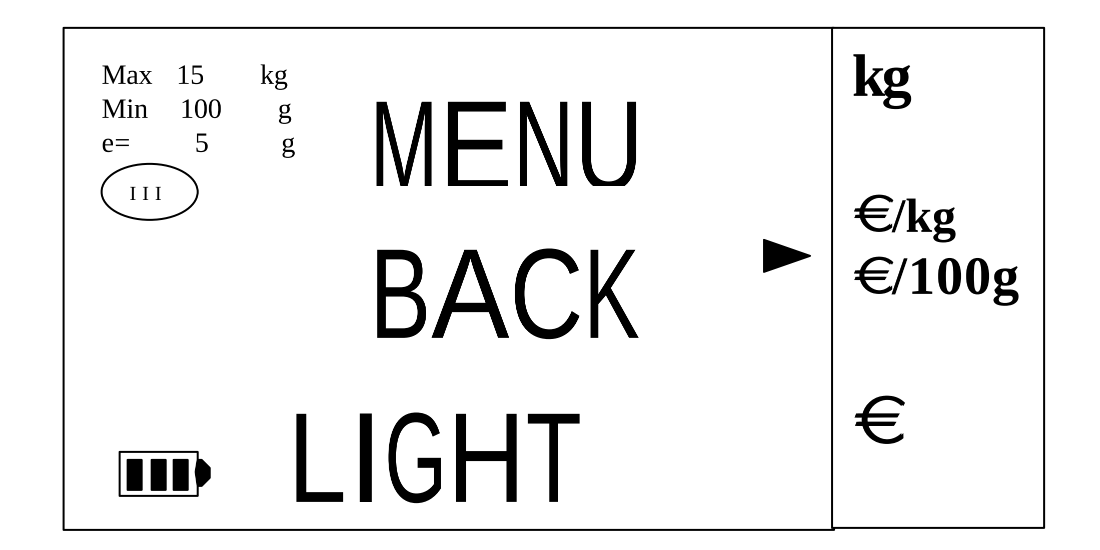


On introduira le temps en secondes à l'aide des touches numériques (de 0 à 999). La valeur '**0**' laissera le Stand-by désactivé.

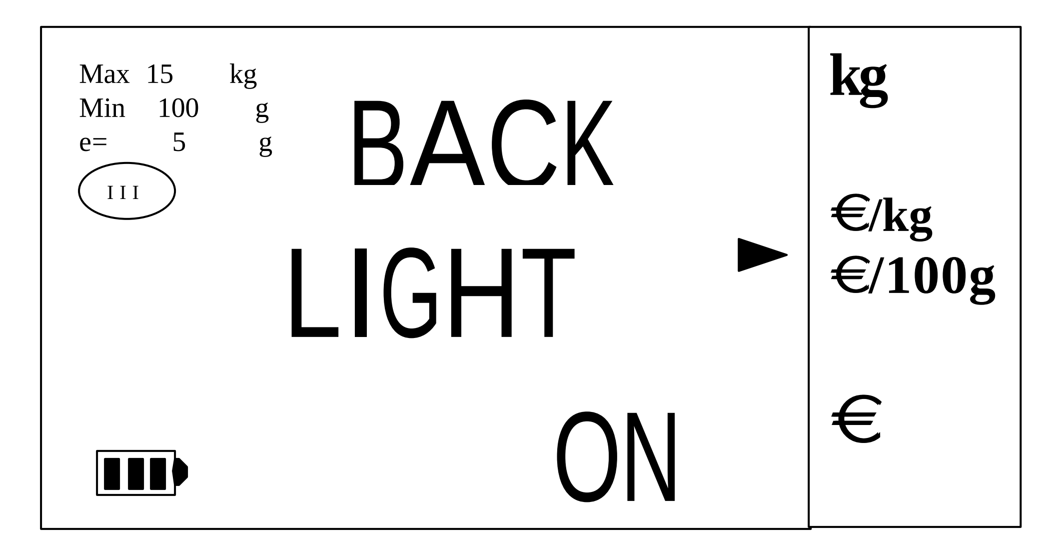
Après avoir introduit la valeur souhaitée, on validera et reviendra au Menu en appuyant sur la touche MENU ↵. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir au Menu en appuyant sur la touche K/+. On peut également effacer la donnée saisie pour la rectifier en appuyant sur la touche C.

13.1.22. Activer le rétro éclairage (Back-light)

Cette option permet d'activer ou de désactiver le rétro éclairage de l'afficheur :



Appuyer sur la touche [MENU ↵] pour entrer dans l'option; l'état actuel de l'option sera alors affiché:

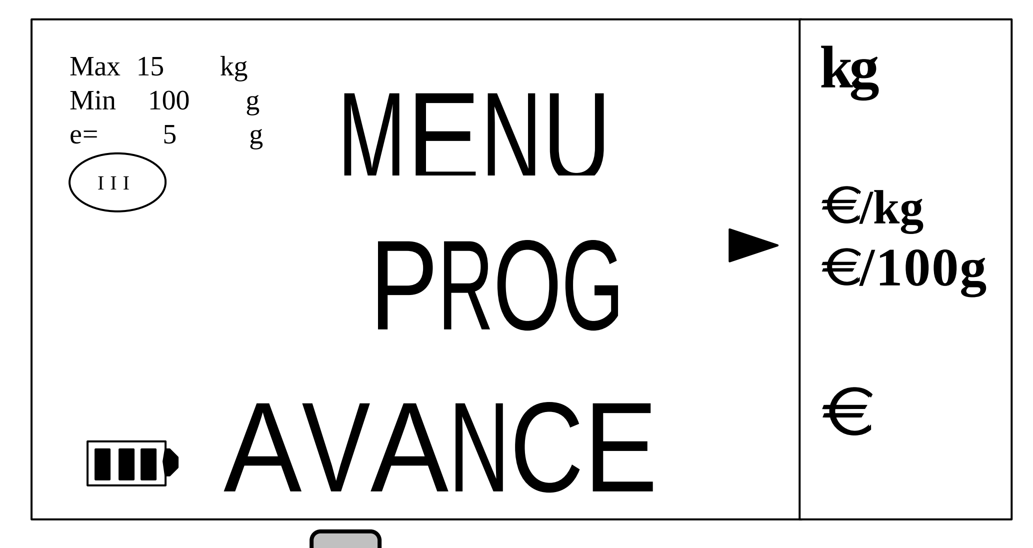


On choisira entre '**ON**' (activé) et '**OFF**' (désactivé) à l'aide des touches [A ↑] et [B ↓].

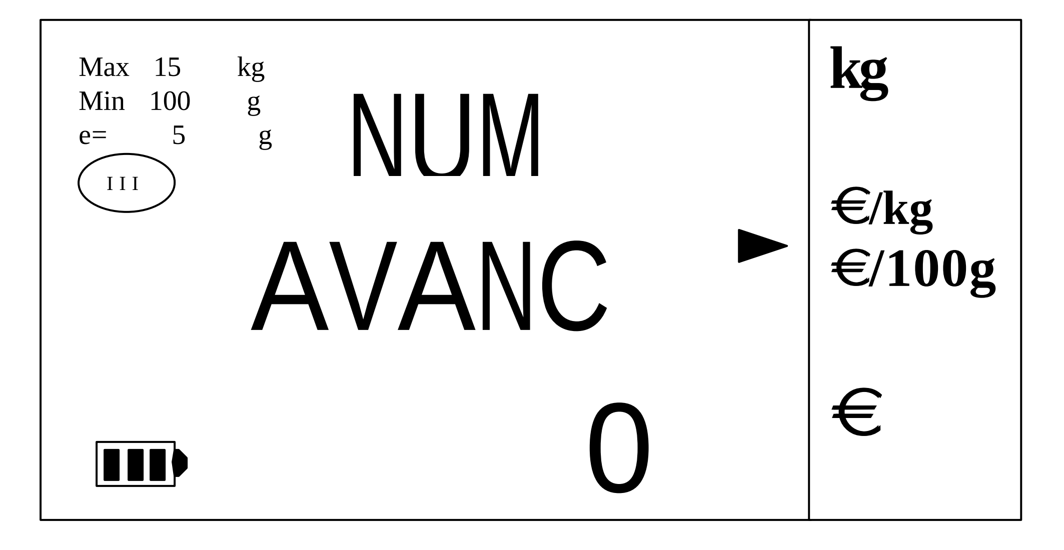
On validera l'état pour revenir au Menu en appuyant sur la touche [MENU ↵]. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir au Menu en appuyant sur la touche [K/+].

13.1.23. Programmation avance papier.

Cette option permet de programmer le nombre de lignes d'avances du papier que l’on veut que la balance effectue après avoir imprimé un ticket ou un listing.



Appuyer sur la touche MENU pour entrer dans l’option:

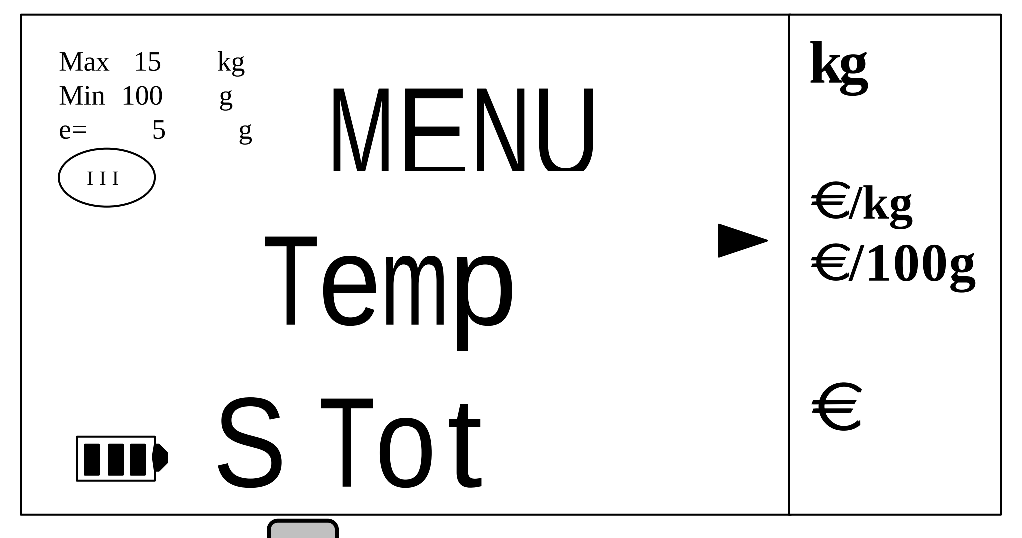


On introduira le nombre d’avances souhaitées à l’aide des touches numériques (de 0 à 40).

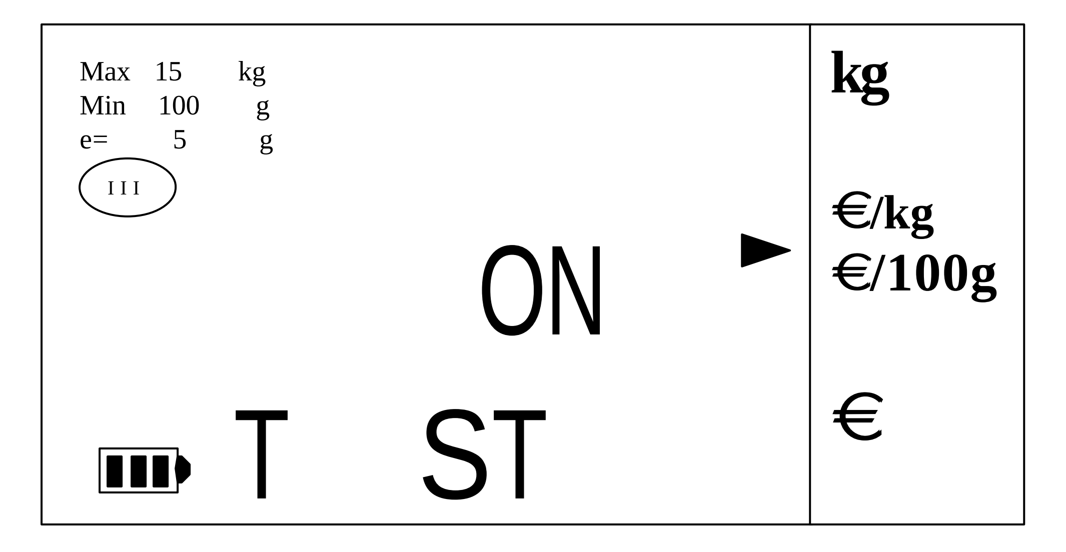
Après avoir introduit la valeur voulue, on la validera et on reviendra au Menu en appuyant sur la touche MENU. On peut abandonner l’option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir au Menu en appuyant sur la touche K/. On peut également effacer la donnée introduite pour la rectifier en appuyant sur la touche C.

13.1.24. Programmation du temps sous-total.

Cette option permet d'activer ou de désactiver la possibilité d'afficher, pendant environ 2 ou 3 secondes, le sous-total d'un vendeur, lorsqu'une opération est affectée à ce vendeur.



Appuyer sur la touche MENU pour entrer dans l'option.

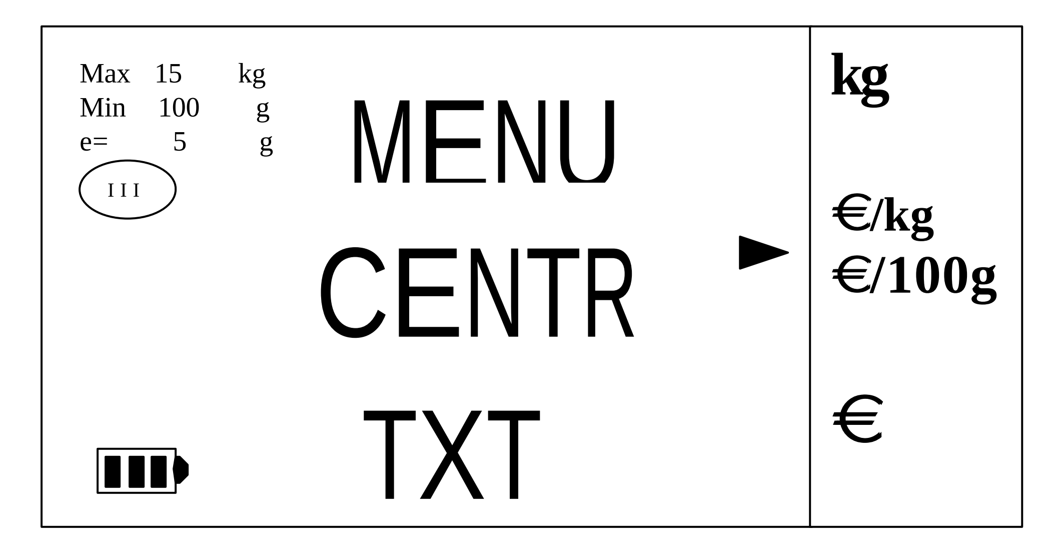


On choisira entre '**ON**' (afficher le sous-total) et '**OFF**' (ne pas afficher le sous-total) à l'aide des touches A et B.

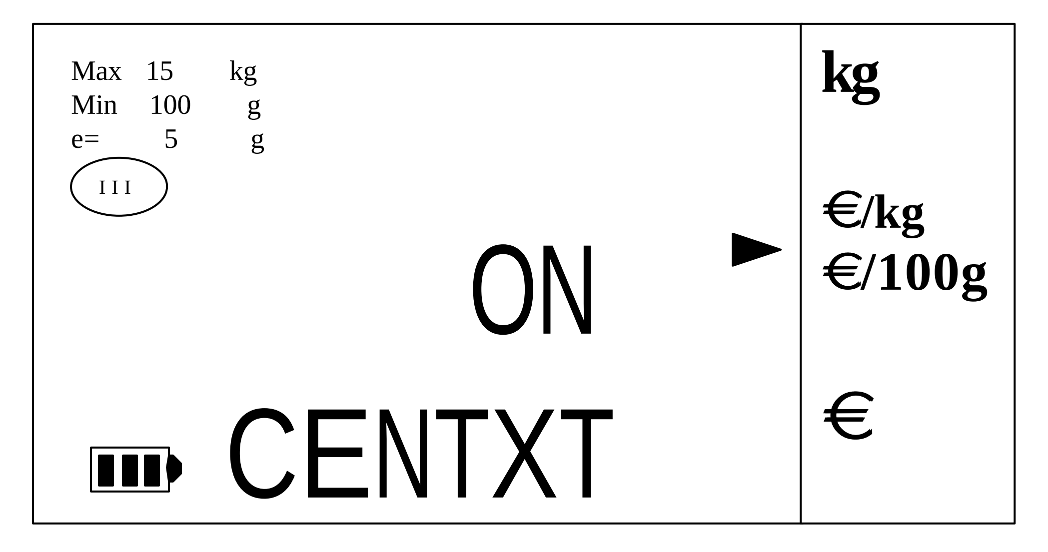
On validera l'état pour revenir au Menu en appuyant sur la touche MENU. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir au Menu en appuyant sur la touche K/.

13.1.25. Programmation centrer texte.

Cette option permet d'activer ou de désactiver la possibilité de centrer l'impression des entêtes et des descriptifs des Plu's.



Appuyer sur la touche MENU pour entrer dans l'option.

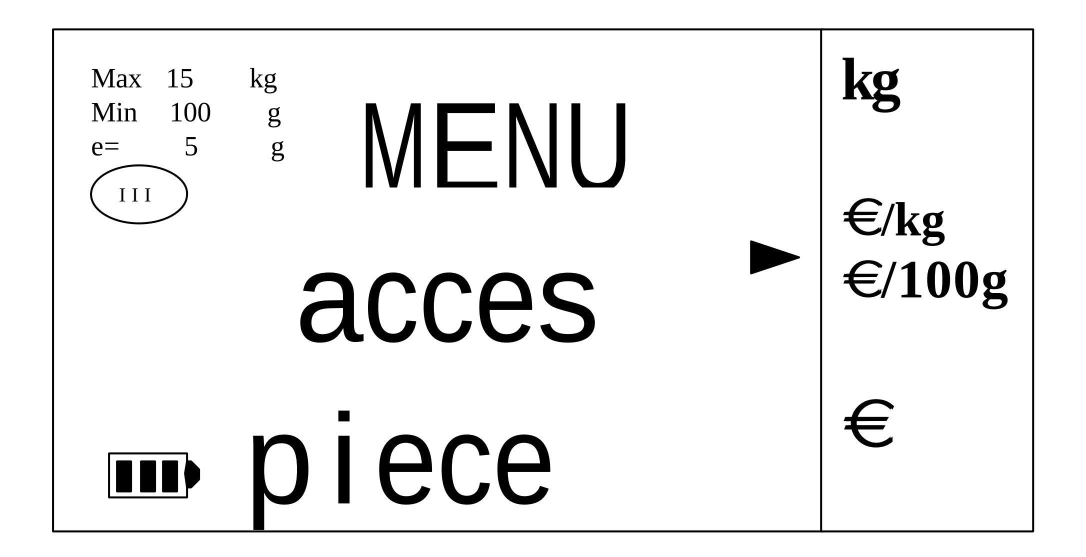


On choisira entre '**ON**' (centrer les textes) et '**OFF**' (ne pas centrer les textes) à l'aide des touches A et B.

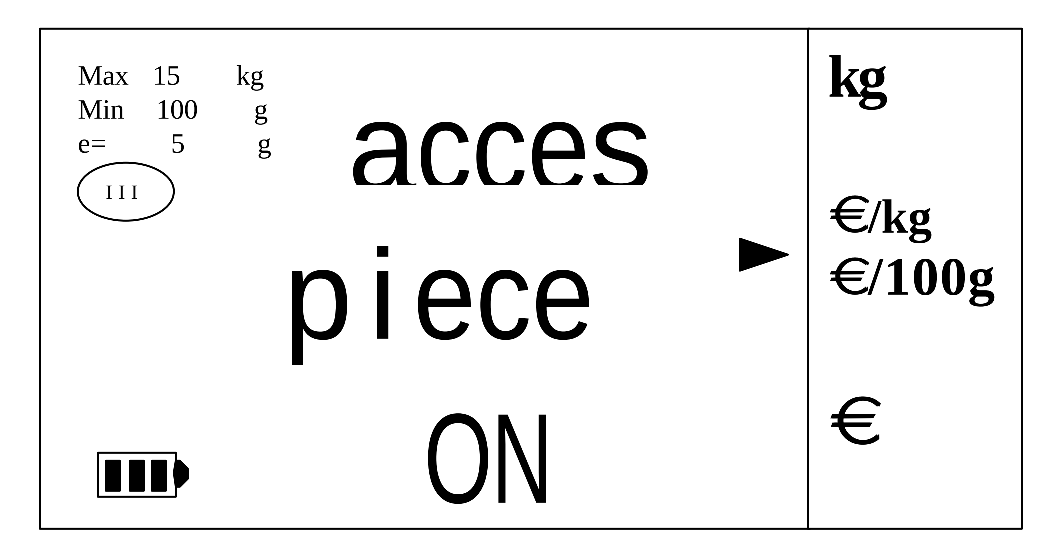
On validera l'état pour revenir au Menu en appuyant sur la touche MENU. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir au Menu en appuyant sur la touche K/.

13.1.26. Programmation accès pièce.

Cette option permet d'activer ou de désactiver l'interdiction d'entrer en mode non pesé si un poids est présent sur le plateau.



Appuyer sur la touche [MENU ↵] pour entrer dans l'option.

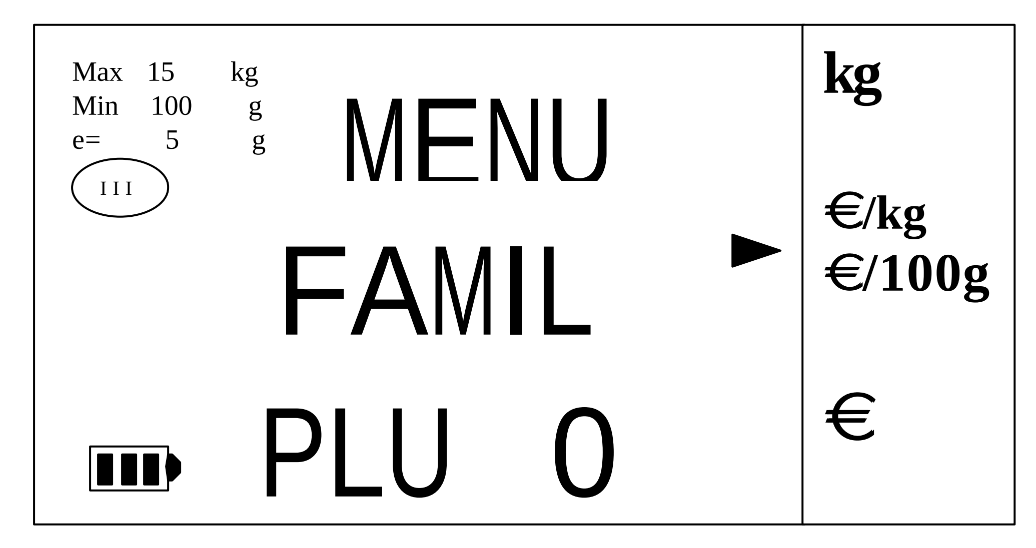


On choisira entre '**ON**' (entrée libre) et '**OFF**' (entrée limitée) à l'aide des touches [A ↑] et [B ↓].

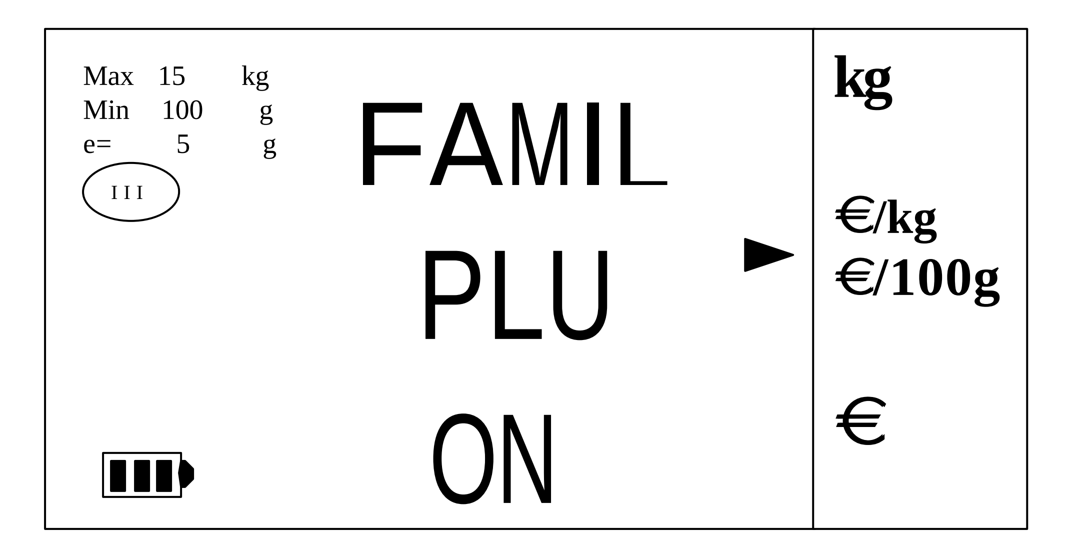
On validera l'état pour revenir au Menu en appuyant sur la touche [MENU ↵]. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir au Menu en appuyant sur la touche [K/ +].

13.1.27. Assigner une famille à Plu 0.

Cette option permet d'activer l'assignation automatique des ventes réalisées en prix direct à une famille.



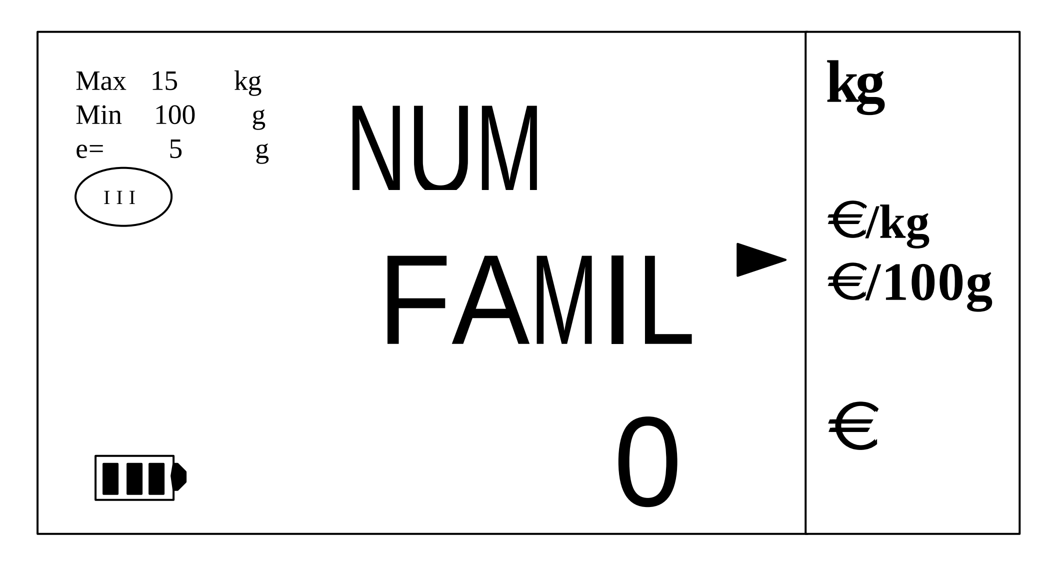
Appuyer sur la touche MENU pour entrer dans l'option.



On choisira entre '**ON**' (assigner à une famille) et '**OFF**' (ne pas assigner à une famille), à l'aide des touches A↑ et B↓.

On validera l'état pour revenir au Menu en appuyant sur la touche MENU. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir au Menu en appuyant sur la touche K/.

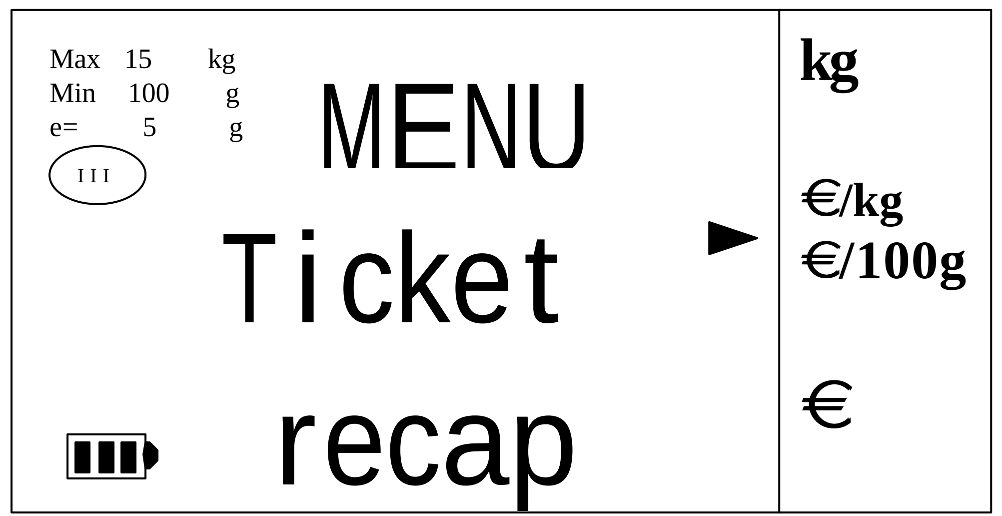
Si l'option est activée, au moment d'enregistrer une vente en prix direct, la balance demandera le numéro de famille à créditer :



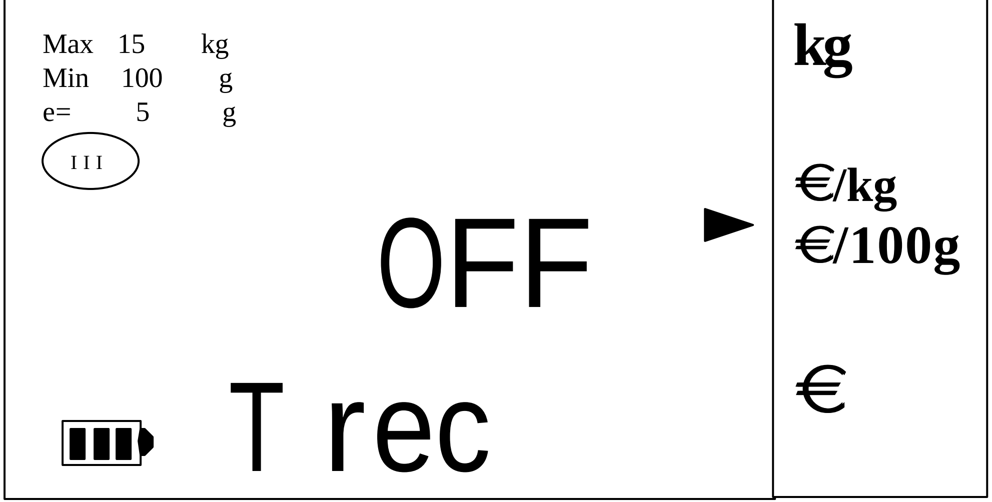
On introduira alors le numéro de la famille à laquelle on veut assigner la vente à l'aide des touches numériques et on validera avec la touche MENU.

13.1.28. Programmation ticket récapitulatif.

Cette option permet d'activer ou de désactiver la possibilité d'imprimer un ticket récapitulatif.



Appuyer sur la touche MENU pour entrer dans l'option.

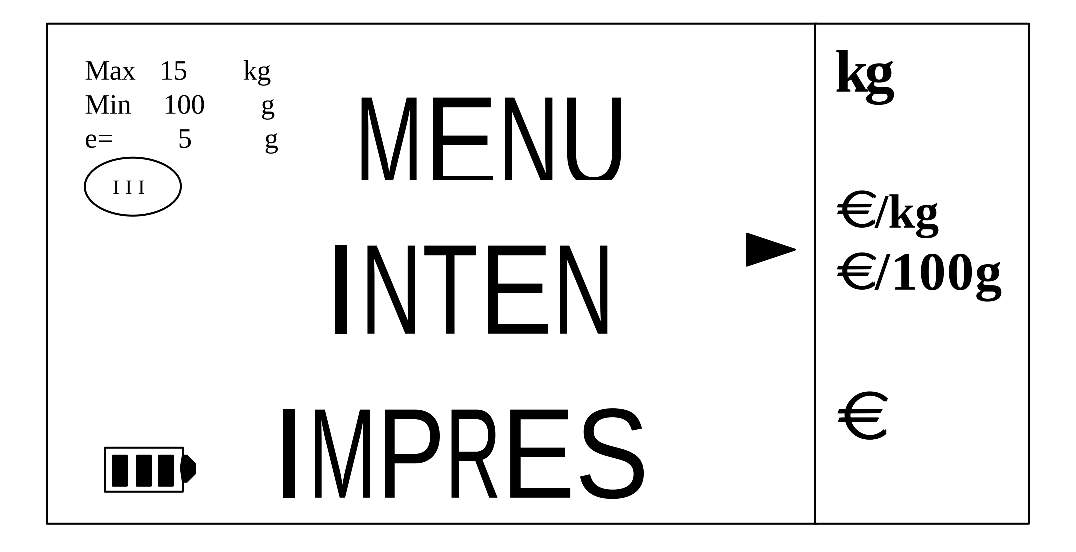


On choisira entre '**ON**' (imprimer ticket récap.) et '**OFF**' (ne pas imprimer ticket récap.) à l'aide des touches A et B.

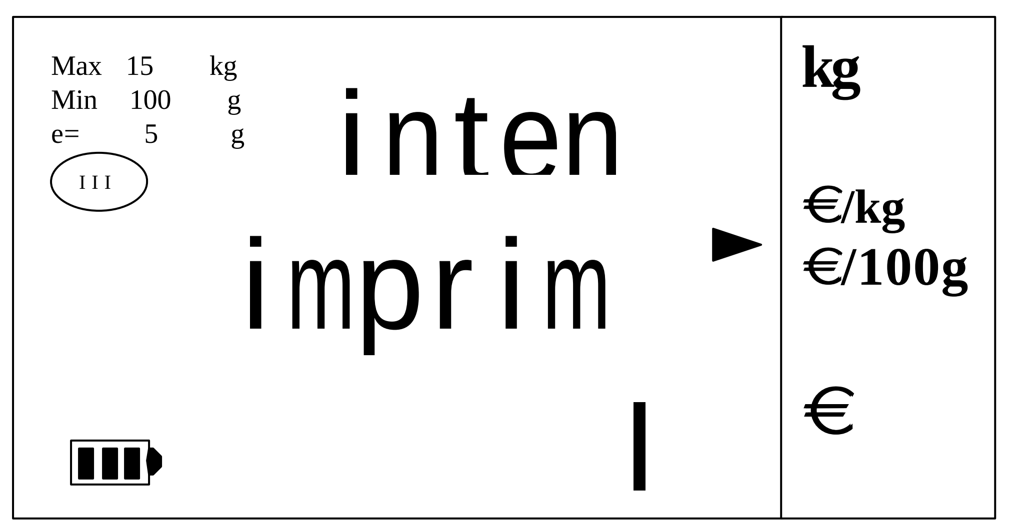
On validera l'état pour revenir au Menu en appuyant sur la touche MENU. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir au Menu en appuyant sur la touche K/.

13.1.29. Programmation intensité impression.

Cette option permet de programmer l'intensité de l'imprimante.



Appuyer sur la touche MENU pour entrer dans l'option.

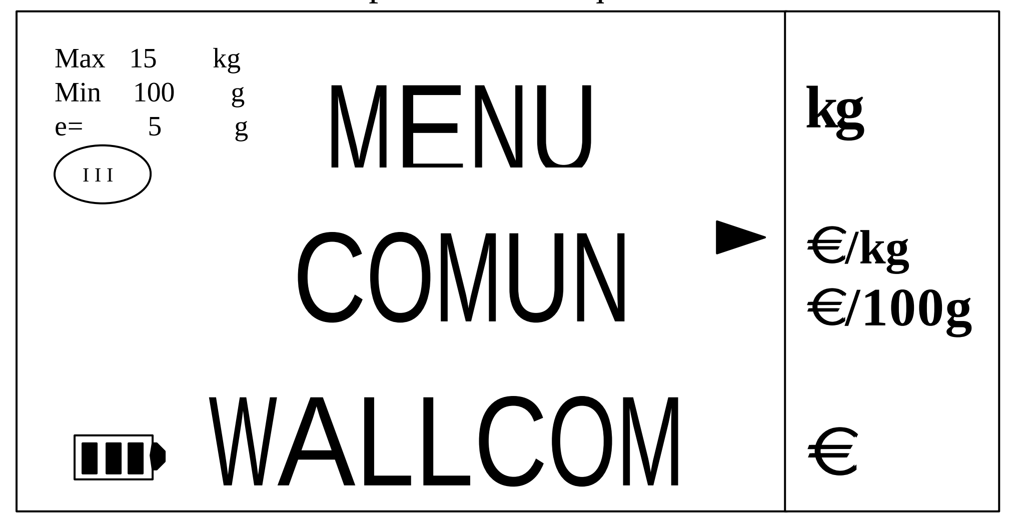


On choisira parmi les différentes valeurs possibles (de **1** à **3**) en appuyant successivement sur les touches A et B.

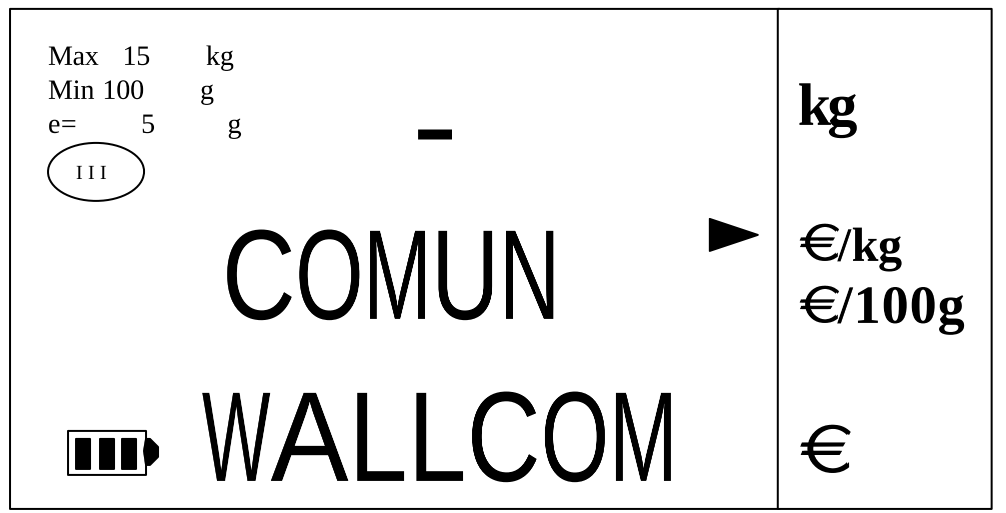
On validera la donnée souhaitée avec la touche MENU et la balance reviendra au mode menu.

13.1.30. Communication WALLCOM.

On sélectionnera la balance pour communiquer avec WALLCOM.



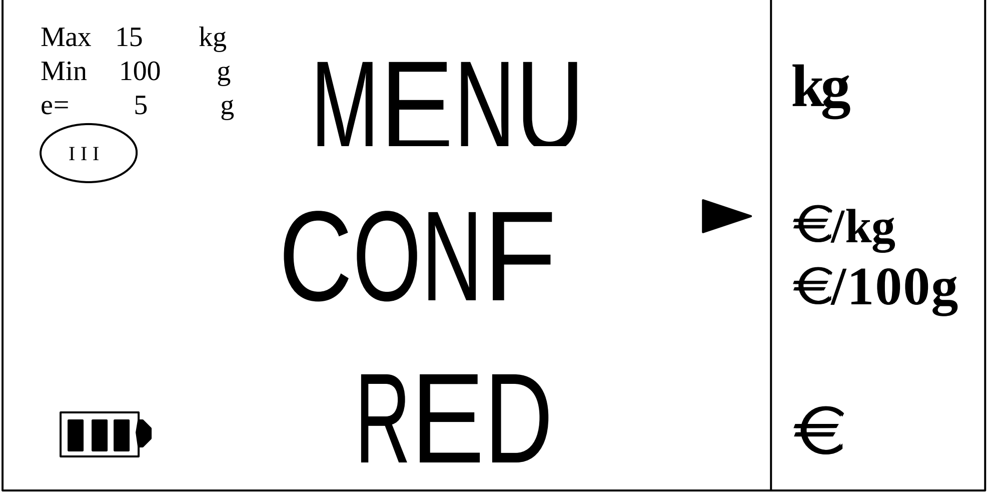
On entrera dans l'option en appuyant sur la touche MENU.

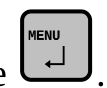


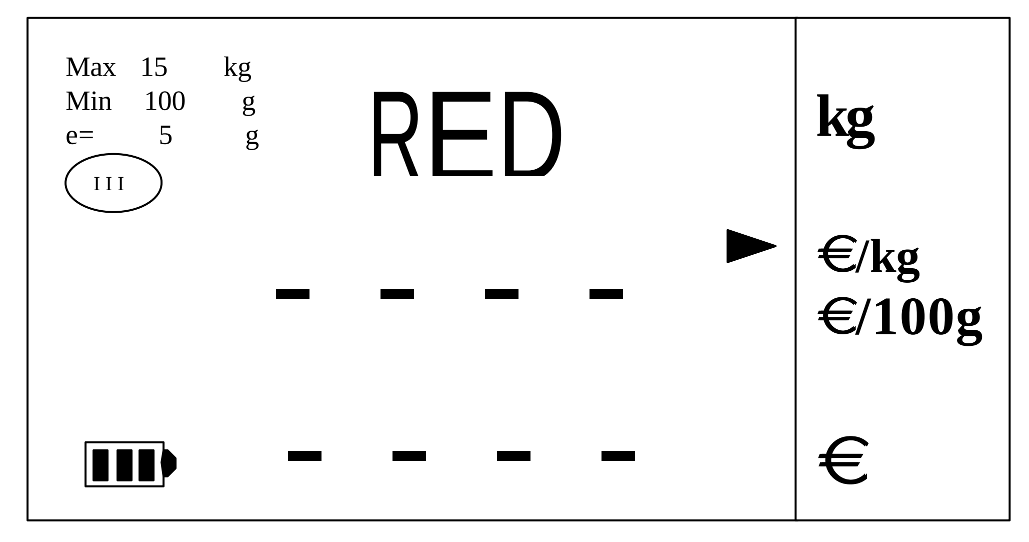
Le tiret se déplacera à mesure que l'on reçoit des messages et on reviendra au mode Menu une fois l'actualisation terminée. On pourra sortir à tout moment de l'option et revenir au Menu en appuyant sur la touche K/.

13.1.31. Configuration réseau.

Configuration des balances existantes.

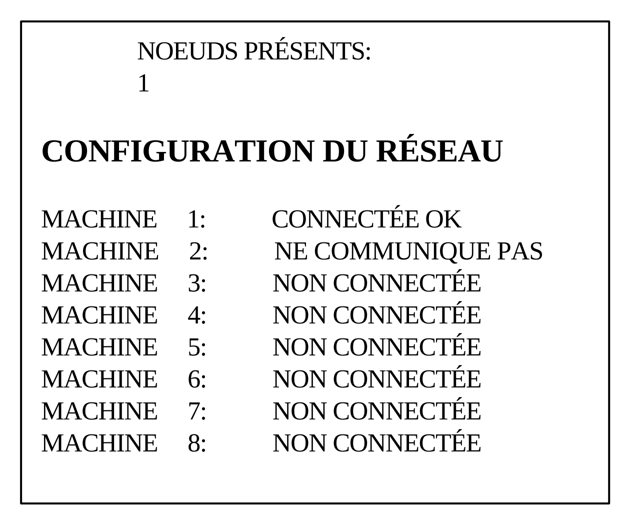


On entrera dans l'option en appuyant sur la touche .



Le tiret indique que la machine en question ne fait pas partie du réseau. Si l'on souhaite configurer la machine à l'intérieur du réseau, il faudra appuyer sur la touche numérique du numéro de machine. Par exemple, pour connecter / déconnecter la machine '**1**',

il faudra appuyer sur la touche . La machine d'où l'on opère ne peut être déconnectée. Si l'on appuie sur la touche on imprime un petit rapport sur les machines qui sont présentes actuellement (noeuds présents) ainsi que la configuration du réseau sélectionné :



NOEUDS PRÉSENTS:
1

CONFIGURATION DU RÉSEAU

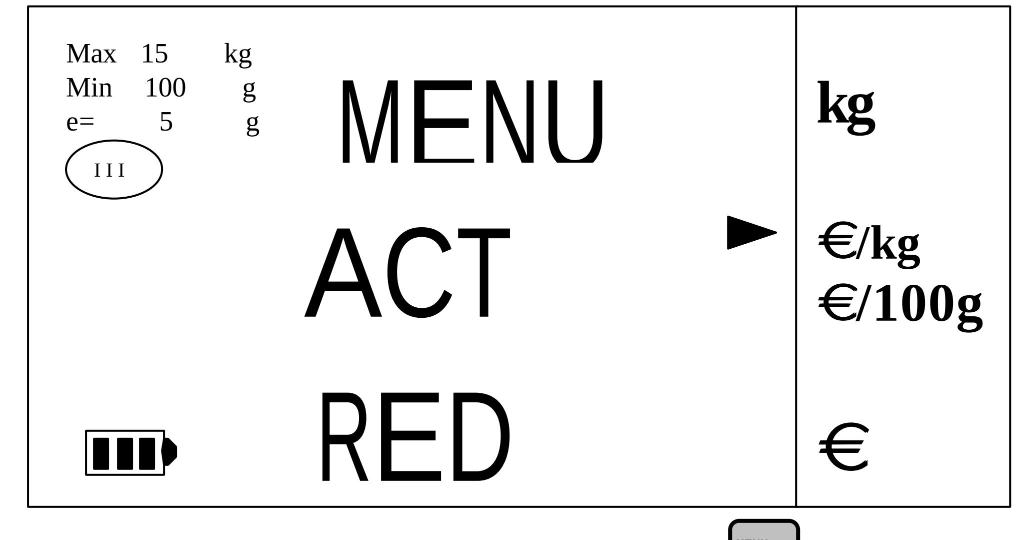
MACHINE	1:	CONNECTÉE OK
MACHINE	2:	NE COMMUNIQUE PAS
MACHINE	3:	NON CONNECTÉE
MACHINE	4:	NON CONNECTÉE
MACHINE	5:	NON CONNECTÉE
MACHINE	6:	NON CONNECTÉE
MACHINE	7:	NON CONNECTÉE
MACHINE	8:	NON CONNECTÉE

Dans ce rapport, si une machine est sélectionnée pour faire partie du réseau et si la communication est satisfaisante, **'MACHINE X : CONNECTÉE OK**' s'imprime. Si elle ne communique pas '**MACHINE X : NE COMMUNIQUE PAS**' s'imprime et si elle n'est pas sélectionnée '**MACHINE X : NON CONNECTÉE'** s'imprime.

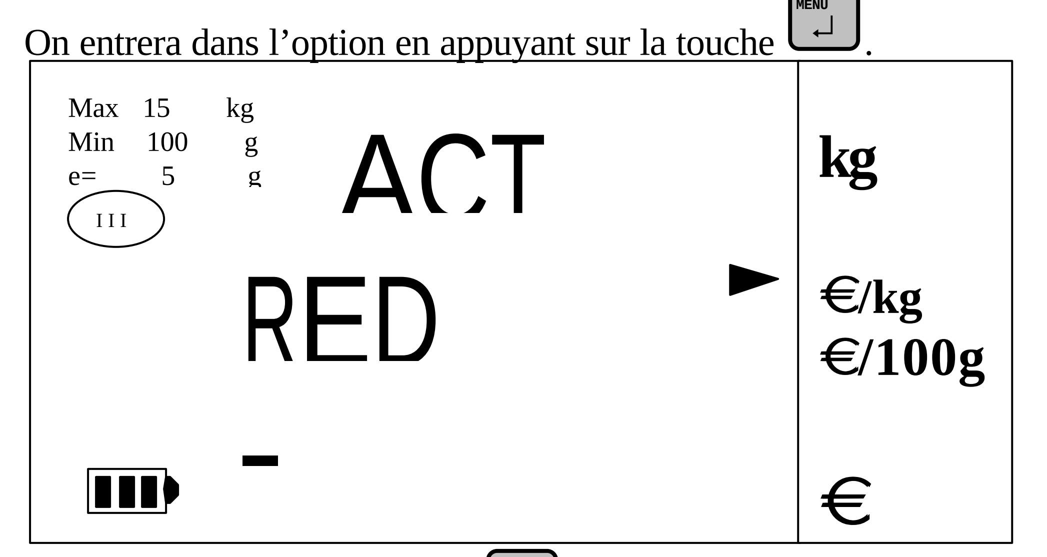
On peut sortir à tout moment de l'option et revenir au Menu en appuyant sur la touche .

13.1.32. Actualisation réseau.

On actualisera les Plu's, l'en-tête et la légende, le code barres, la date et l'heure d'une balance sur tout le réseau.



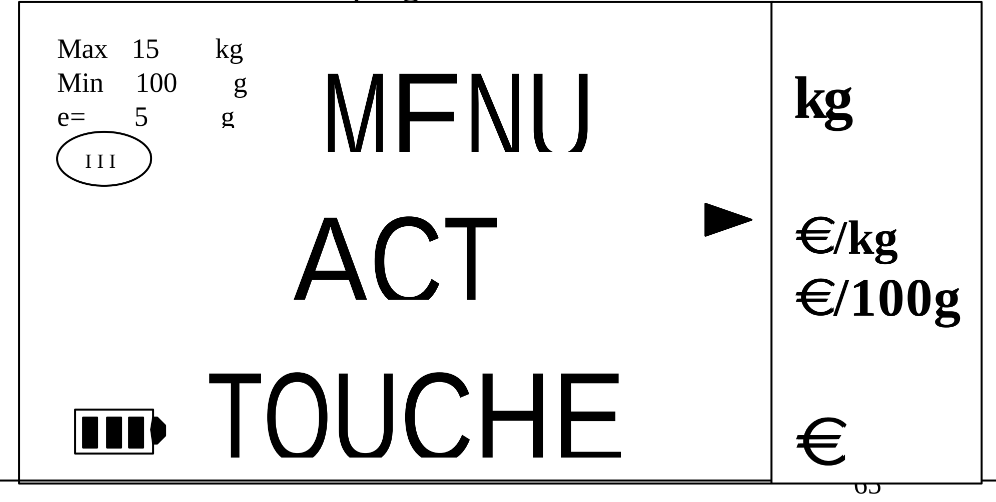
On entrera dans l'option en appuyant sur la touche MENU .



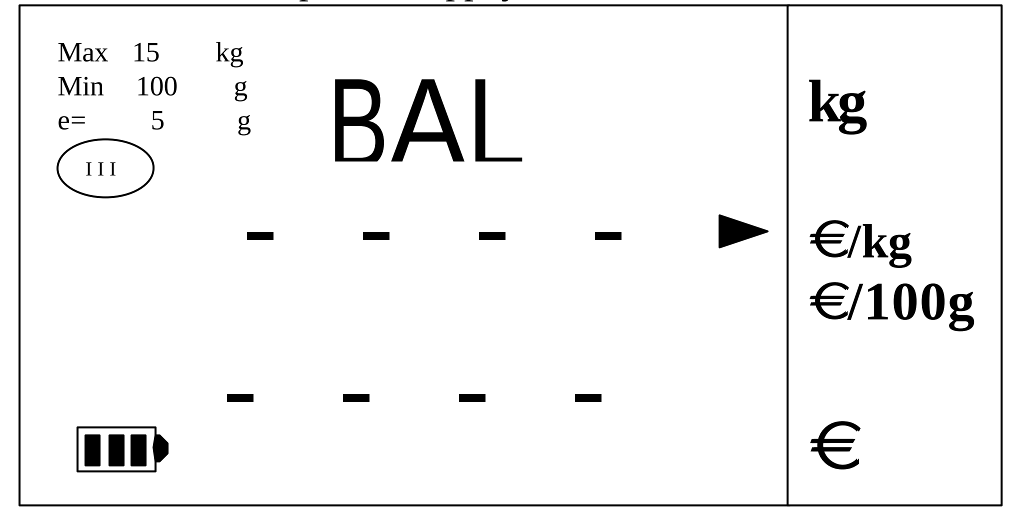
On appuyera sur la touche MENU pour que l'actualisation commence. Le tiret se déplacera à mesure que les messages sont envoyés au réseau, et on reviendra au mode Menu une fois l'actualisation terminée. Le tiret ne déplace pas si peu de données qui devrait être actualisée, existez depuis qu'il les actualise sans le tiret rapidement a le temps de pour déplacer.

13.1.33. Actualisation touches.

On actualisera les touches programmées.



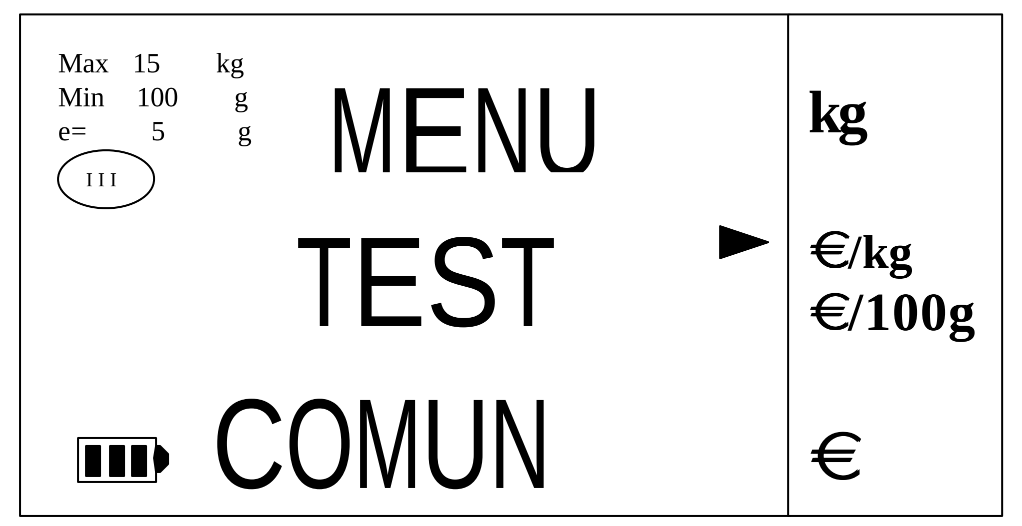
On entrera dans l'option en appuyant sur la touche MENU ↵.



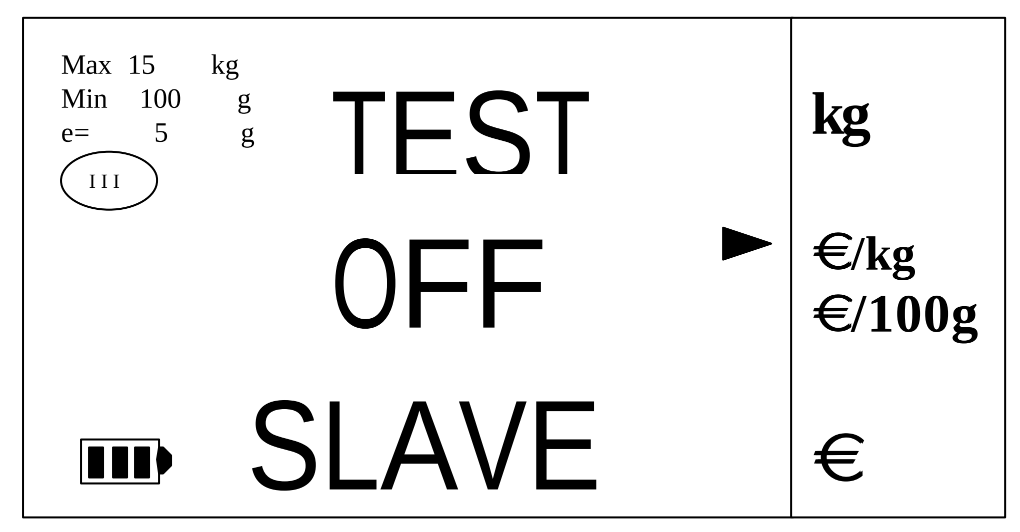
On appuiera à l'aide des touches numériques sur les balances auxquelles on souhaite envoyer les touches programmées, puis sur la touche MENU ↵ pour que l'actualisation commence. Après avoir envoyé les touches au réseau, la balance reviendra au mode Menu. Si l'on ne souhaite pas effectuer l'actualisation, on appuiera sur la touche K/+ pour revenir au mode Menu.

13.1.34. Test de communication.

Test qui montrera l'état de communication des balances du réseau.



On entrera dans l'option en appuyant sur la touche MENU ↵.

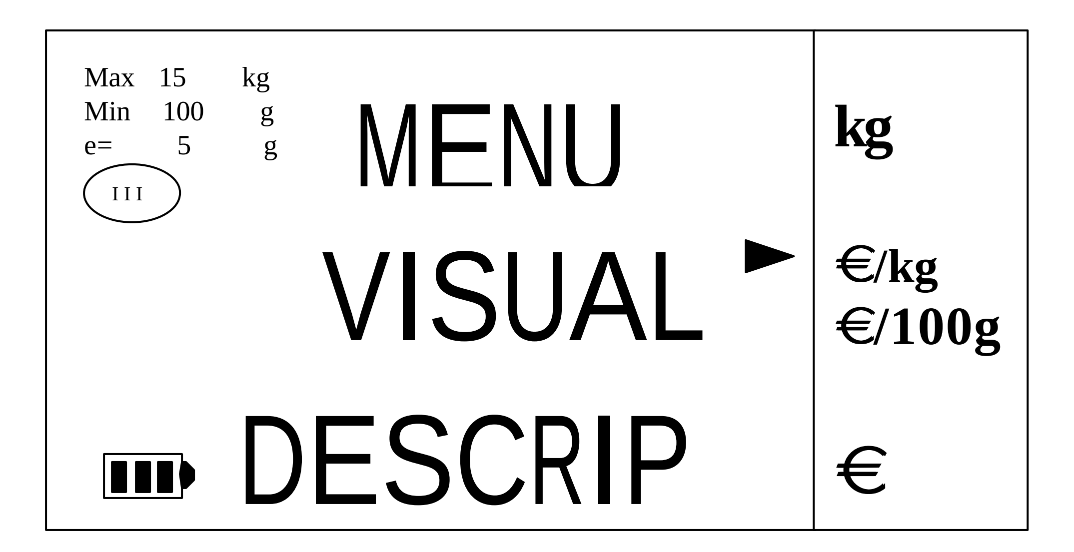


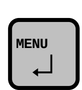
Toutes les balances entrent en mode test et le mot '**TEST**' apparaît sur l'écran de poids, '**ONLINE**' ou '**OFF**', si l'on déctecte ou non une activité dans le câble de communications, et '**MASTER**' ou '**SLAVE**' si la balance possède ou non le maître des communications.

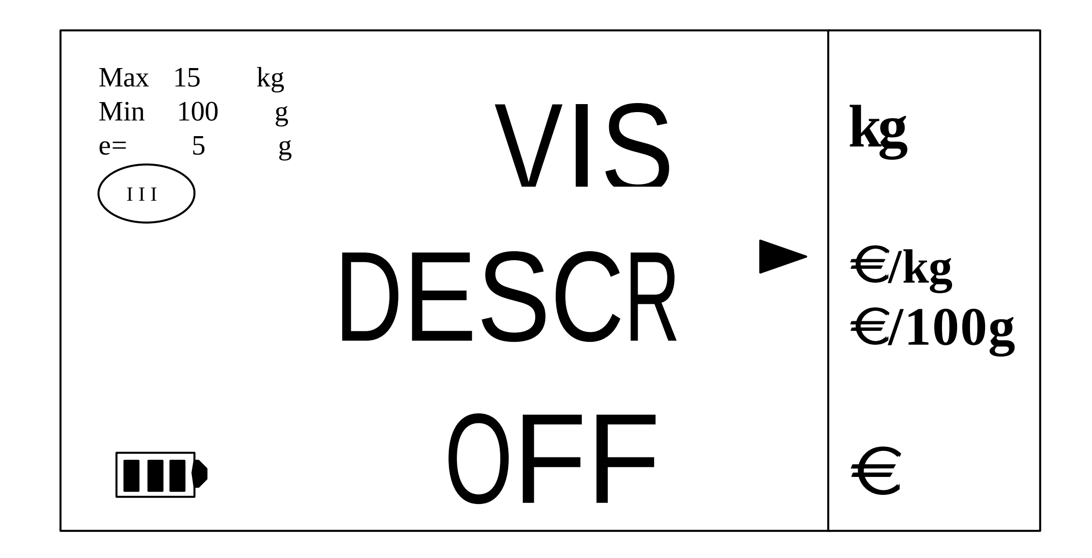
Si l'on appuie sur la touche K/+ depuis la balance d'où le test a été sélectionné, toutes les balances reviendront au mode dans lequel elles étaient auparavant. Si l'on appuie sur la touche K/+ depuis une balance qui a accepté le test, seule cette balance en sortira.

13.1.35. Visualiser descriptifs.

On choisira de montrer ou non le descriptif du Plu lorsqu'on le demande.



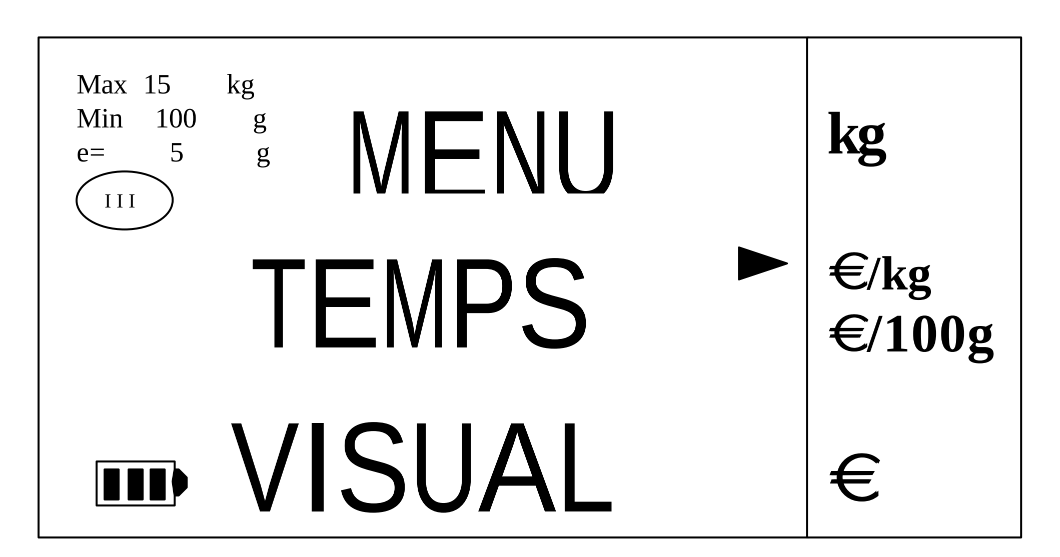
On entrera dans l'option en appuyant sur la touche 
.



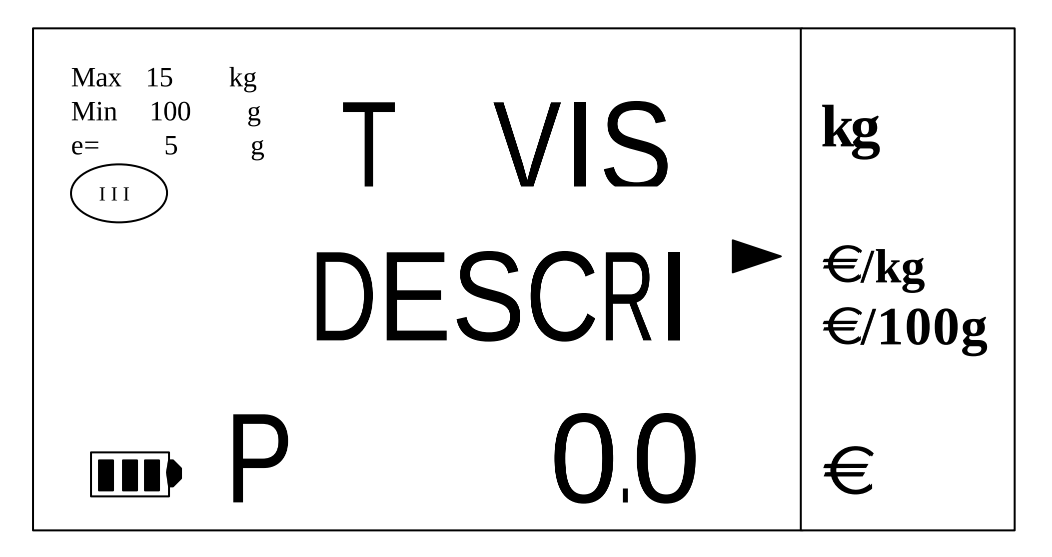
On passera de '**ON**' à '**OFF**' à l'aide des touches [A] et [B]. Si l'on appuie sur la touche [K/] on reviendra au mode Menu sans sauvegarder l'option sélectionnée. En appuyant sur la touche [MENU] on sauvegardera l'option et on reviendra au mode Menu.

13.1.36. Temps visualisation descriptif.

On programme le temps pendant lequel s'affiche le descriptif du Plu sur l'écran.



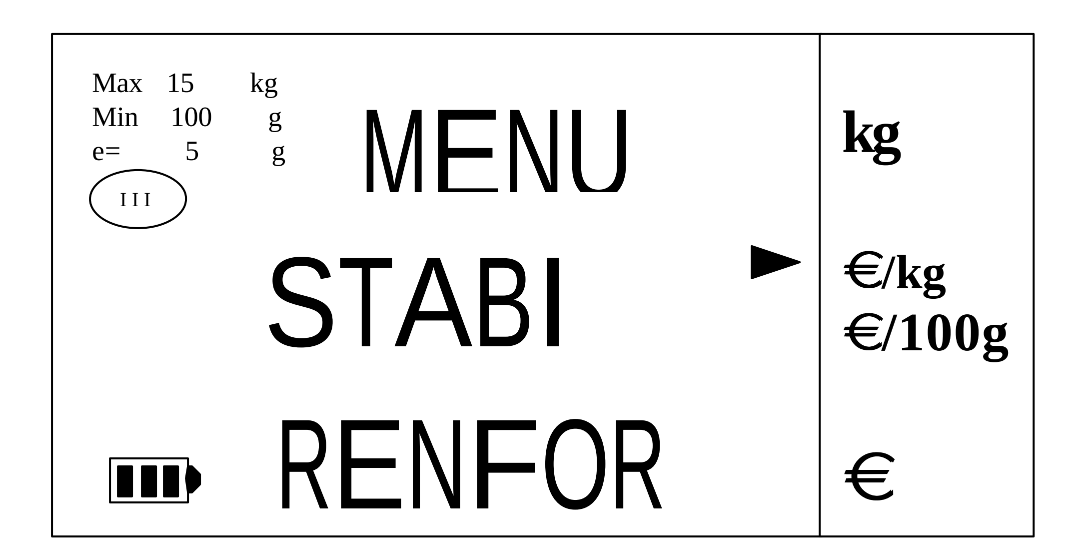
On entrera dans l'option en appuyant sur la touche [MENU].



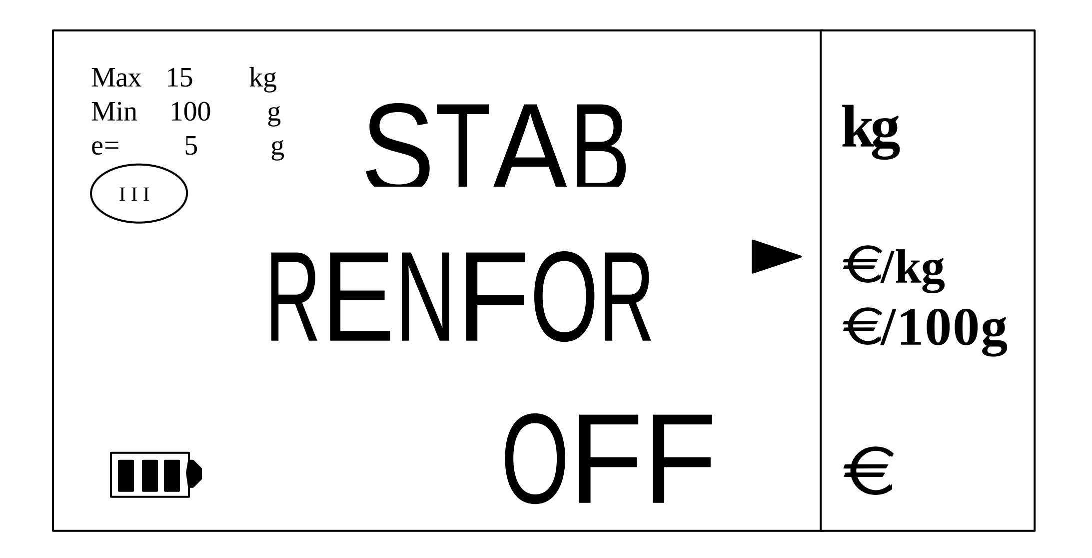
On passera aux différentes valeurs (0.0, 0.5, 1.0, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0, 6.0, 7.0, 8.0, 9.0, 10.0 secondes, apparaissant avec une décimale) à l'aide des touches A ↑ et B ↓. Si l'on appuie sur la touche K/ on reviendra au mode Menu sans sauvegarder l'option sélectionnée. En appuyant sur la touche MENU ↵ on sauvegardera l'option et on reviendra au mode Menu.

13.1.37. Stabilité renforcée.

On choisit si une balance de comptoir doit filtrer et montrer le poids comme s'il était suspendu.



On entrera dans l'option en appuyant sur la touche MENU ↵.

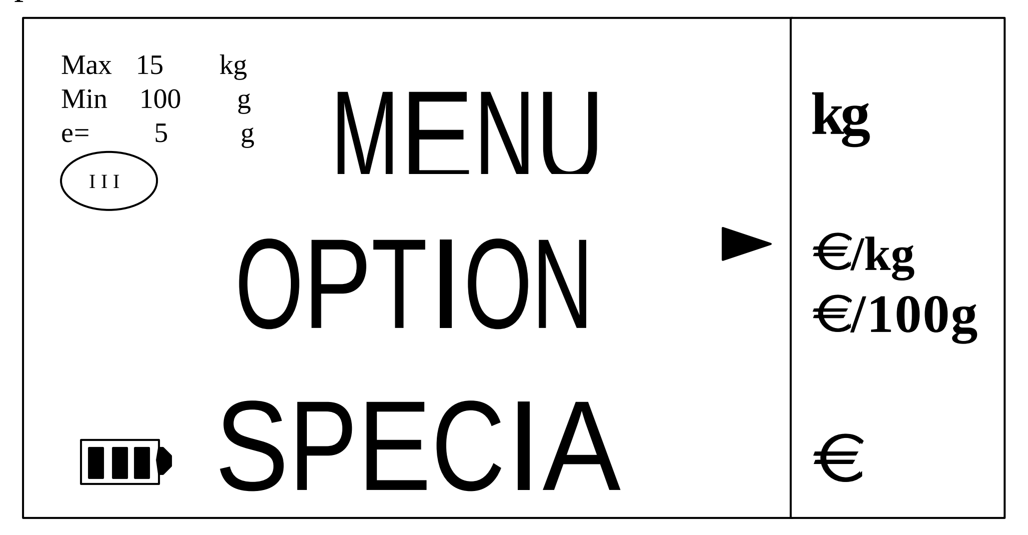


On passera aux valeurs possibles (**ON** / **OFF**) en appuyant successivement sur les touches et . (**OFF** par défaut).

On validera la donnée souhaitée à l'aide de la touche , et la balance reviendra au mode menu.

13.1.38. Options spéciales.

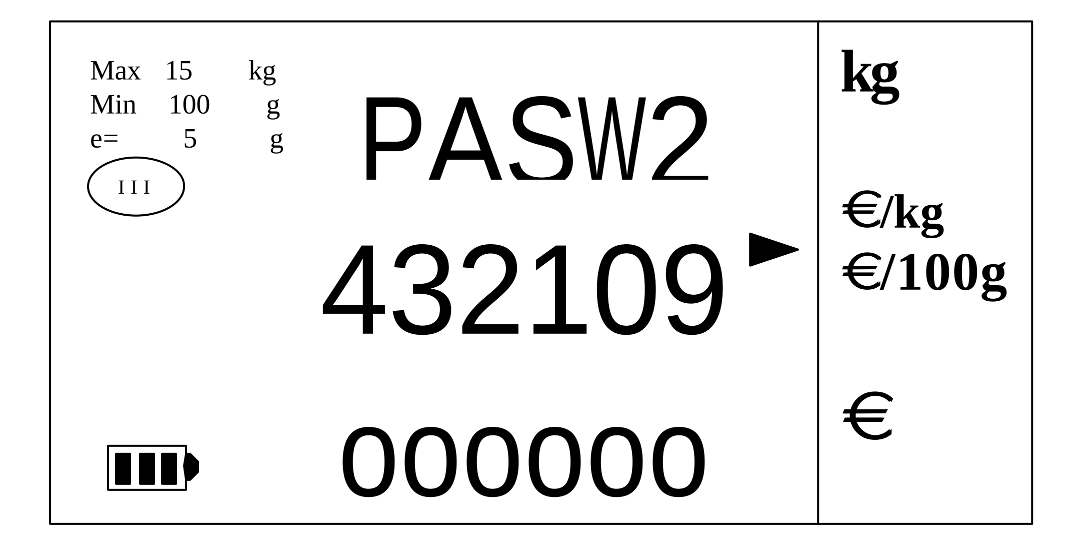
On passera au Menu du 2e niveau.



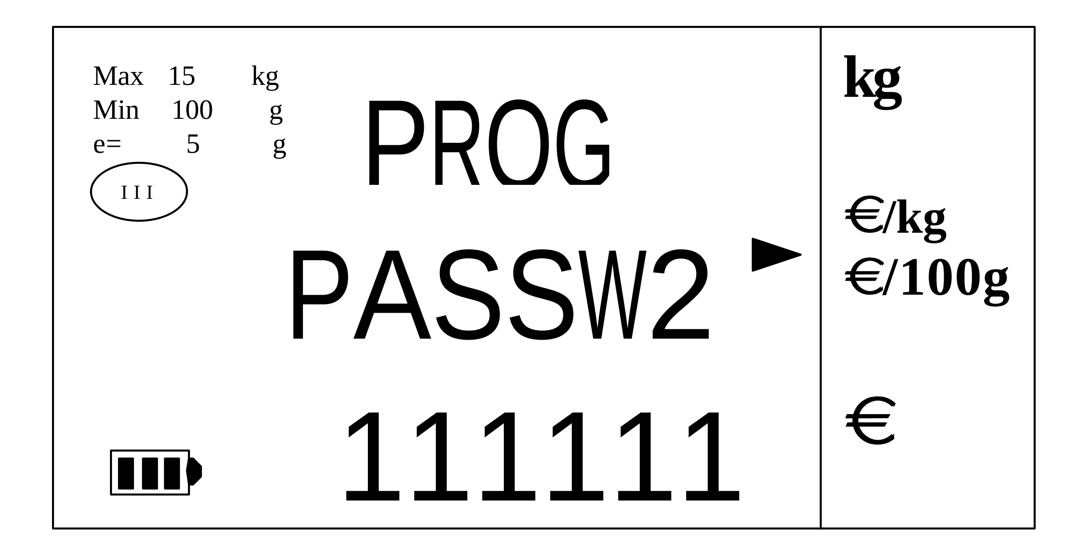
On enfoncera la touche et on passera directement au Menu du 2e niveau.

13.2 MENU DU 2e NIVEAU

On accédera à ce 2e niveau du Menu comme expliqué plus haut, la balance demandant le password d'entrée dans le 2e niveau du Menu, si celui-ci est programmé:



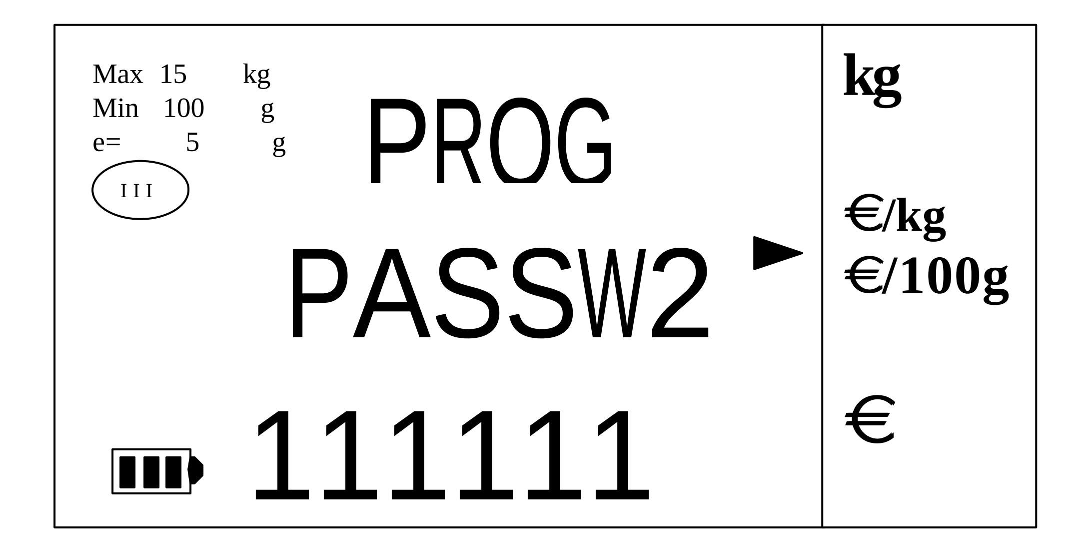
A l'aide des touches numériques, on saisira le mot de passe qui a été programmé et on le validera ensuite avec la touche MENU ↵ pour entrer alors dans le 2e niveau du Menu :



On est alors dans le Menu du 2e niveau et au premier paramètre programmable de ce Menu, c'est-à-dire le mot de passe du 2e niveau.

13.2.1 Programmation du mot de passe de 2e niveau

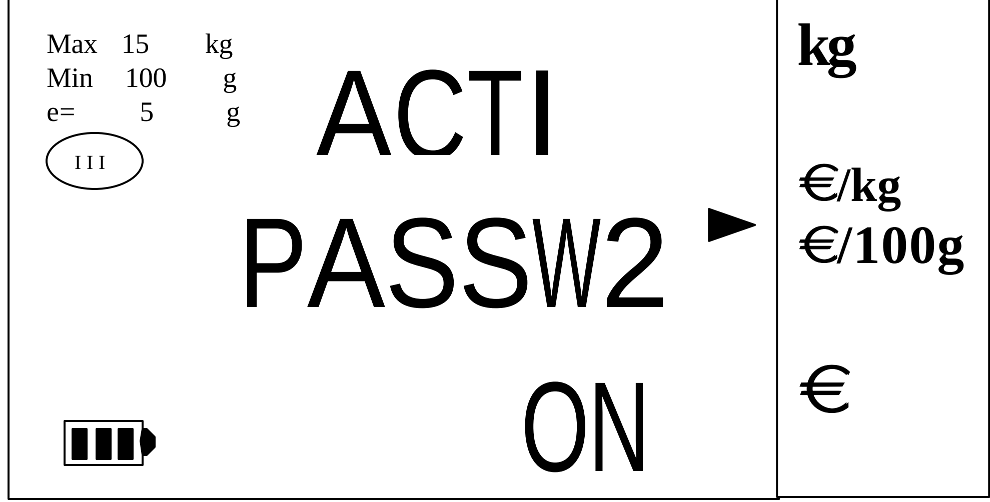
Cette clef permet d'entrer dans les options du 2e niveau du Menu. Elle peut avoir toute valeur numérique comprise entre 0 et 999999. La clef sera '**762**' par défaut. Une fois l'option affichée :



On introduira la clef à l'aide des touches numériques et on la validera avec la touche ; on programmera ensuite le paramètre suivant. On peut abandonner l'option et revenir à la situation du Menu 1 à tout moment, sans sauvegarder la donnée, en appuyant sur la touche . On peut également effacer la clef introduite pour la rectifier en appuyant sur la touche .

13.2.2 Activation du mot de passe de 2e niveau

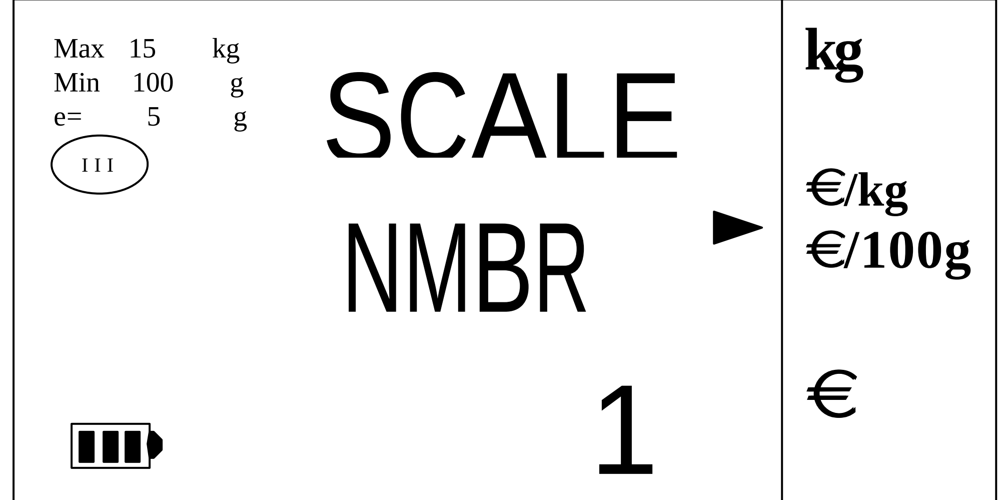
Après voir validé la programmation du mot de passe du 2e niveau, on sélectionnera l'activation de ce mot de passe. Cette option permet d'activer ou de désactiver la clef d'accès pour le 2e niveau du Menu. Si elle est activée, il faudra l'introduire pour accéder aux options du 2e niveau du Menu. La clef est activée par défaut :



On choisira entre '**ON**' (activée) et '**OFF**' (désactivée) à l'aide des touches A et B. On validera l'état pour passer au paramètre suivant du menu en appuyant sur la touche MENU. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir à la situation du Menu 1 en appuyant sur la touche K/.

13.2.3 Programmation du numéro de la balance

Cette option permet de programmer ou de modifier le numéro assigné à la balance.



On introduira le numéro de la balance à l'aide des touches numériques et on le validera avec la touche MENU, avant de programmer le paramètre suivant. On peut abandonner l'option et revenir à la situation du Menu 1 à tout moment, sans sauvegarder la donnée, en appuyant sur la touche K/. On peut également effacer le numéro introduit pour le rectifier en appuyant sur la touche C.

13.2.4 Facteur de conversion de l'Euro

Cette option permet de sélectionner le facteur de conversion de l'Euro.



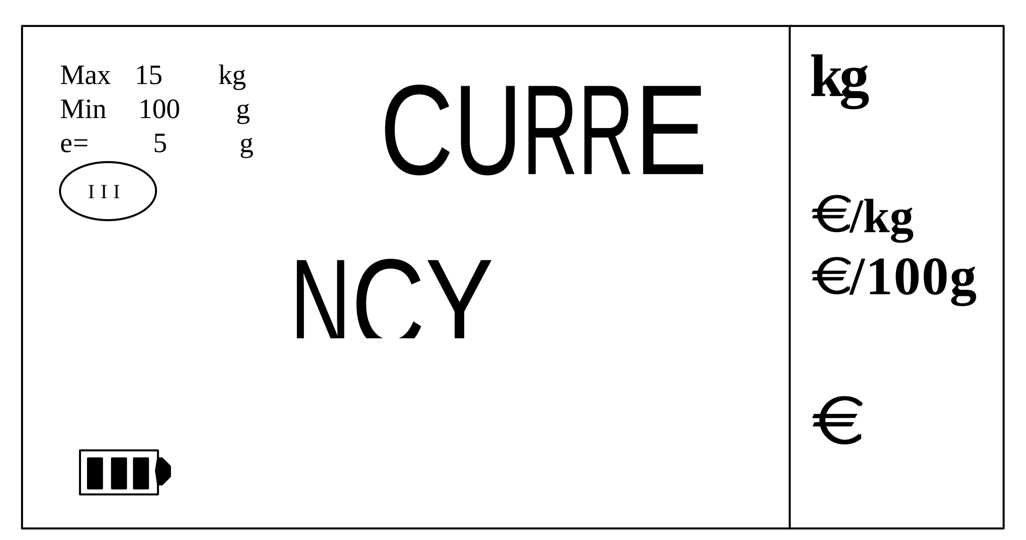
On sélectionnera la valeur en appuyant sur les touches A ou B et on la validera avec la touche MENU, avant de programmer le paramètre suivant. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir à la situation du Menu 1 en appuyant sur la touche K/. La valeur par défaut sera 'FF' et les valeurs possibles seront celles qui sont déterminées par le tableau suivant:

NULL	-----	-----
PTAS	PESETA	166.386
FB	FRANC BELGE	40.3399
DM	MARK ALLEMAND	1.95583
FF	FRANC FRANÇAIS	6.55957
POUND	LIVRE IRLANDAISE	0.787564
FL	FRANC LUXEMBOURG.	40.3399
GULD	FLORIN HOLLANDAIS	2.20371
S	SCHILLING AUTRICHIEN	13.7603
ESC	ESCUDO PORTUGAIS	200.482
MK	MARK FINLANDAIS	5.94573
L	LIRE ITALIENNE	1936.27
OTHER	-----	-----

En sélectionnant l'une de ces monnaies, le taux de change monnaie nationale/euro est fixé automatiquement. Si on sélectionne 'NULL', on travaillera en Phase 0 (monnaie nationale uniquement sans conversion).

13.2.5 Monnaie (uniquement si la monnaie est 'OTHER')

Si 'OTHER' a été sélectionné comme facteur de conversion, cette option permettra de programmer le texte de la monnaie locale.

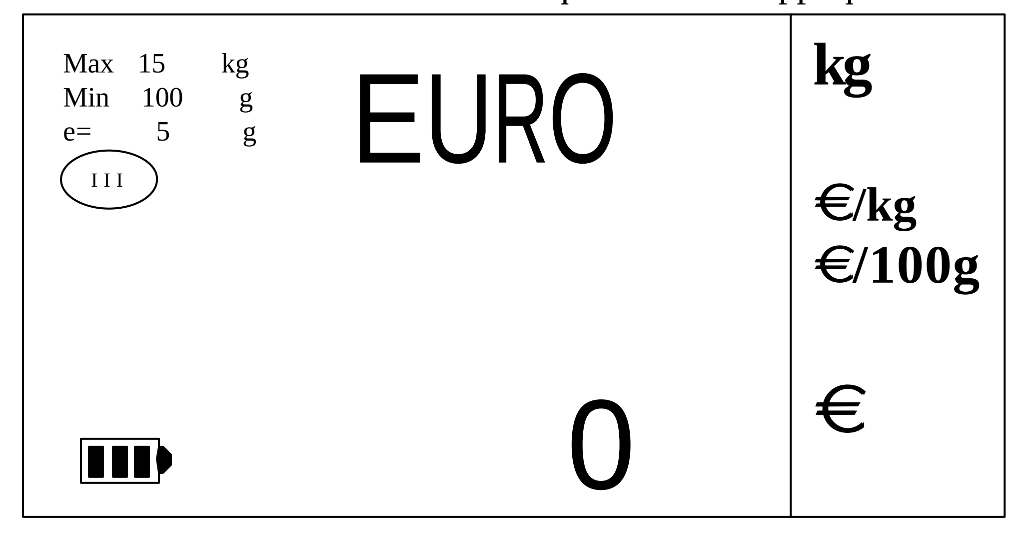


Le digit à introduire sera signalé par un tiret clignotant. On introduira le texte de la monnaie (4 digits) à l'aide des touches alphanumériques, en tenant compte du tableau des caractères décrit dans le chapitre ''DESCRIPTION DU CLAIVER'' et on le validera avec la touche MENU, avant de programmer le paramètre suivant. On peut abandonner l'option à

tout moment, sans valider la donnée, et revenir à la situation du Menu 1 en appuyant sur la touche K/ + .

13.2.6 Valeur de l'Euro (uniquement si la monnaie est 'OTHER')

Si 'OTHER' a été sélectionné comme monnaie, cette option permet d'introduire la valeur de conversion de l'Euro qui devra être appliquée.



On introduira la valeur (6 digits) à l'aide des touches numériques (+-/ 0 … WXYZ 9) et on la validera avec la touche MENU ↵, avant de programmer le paramètre suivant. En cas d'erreur lors de l'introduction de la valeur, on appuiera sur la touche #=(C pour l'effacer. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir à la situation du Menu 1 en appuyant sur la touche K/ + .

13.2.7 Décimales de l'Euro (uniquement si la monnaie est 'OTHER')

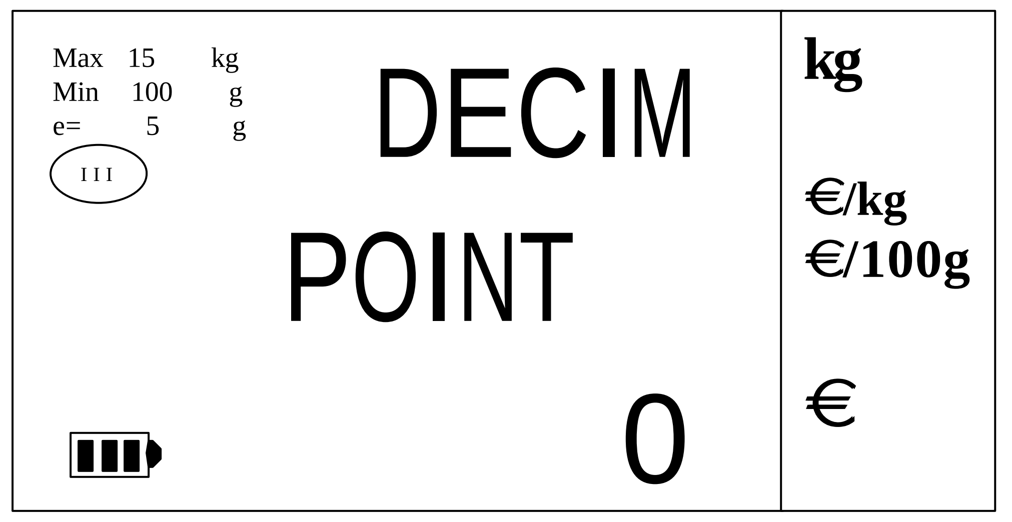
Si 'OTHER' a été sélectionné comme monnaie, cette option permet de sélectionner le nombre de décimales de la parité de l'Euro.

Max 15 kg
Min 100 g
e= 5 g
III
EURO
DECIM
0
kg
€/kg
€/100g
€

On sélectionnera la valeur (de 0 à 6) en appuyant sur les touches [A] ou [B] et on la validera avec la touche [MENU], avant de programmer le paramètre suivant. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir à la situation du Menu 1 en appuyant sur la touche [K/].

13.2.8 Décimales Monnaie Nationale

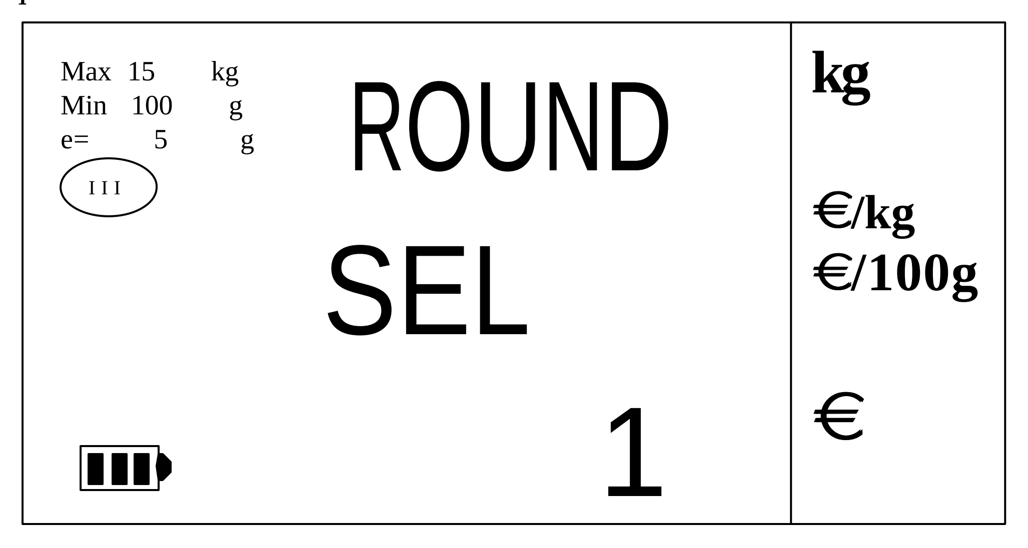
Cette option permet de sélectionner le nombre de décimales pour le prix unitaire et le montant lorsque l'on travaille en monnaie nationale.



On sélectionnera la valeur (de 0 à 2) en appuyant sur les touches [A] ou [B] et on la validera avec la touche [MENU], avant de programmer le paramètre suivant. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir à la situation du Menu 1 en appuyant sur la touche [K/].

13.2.9 Arrondi Monnaie Nationale

Cette option permet de sélectionner le type d'arrondi à appliquer au prix à payer lorsque l'on travaille en monnaie nationale.



On sélectionnera la valeur (1 ou 5) en appuyant sur les touches A ou B et on la validera avec la touche MENU, avant de programmer le paramètre suivant. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir à la situation du Menu 1 en appuyant sur la touche K/.

13.2.10 Phase Euro (uniquement si monnaie différente de 'NULL')

Si on a sélectionné une monnaie différente de 'NULL', on devra sélectionner la phase de l'Euro dans laquelle on souhaite travailler :

PHASE 1 : Pour travailler en monnaie nationale avec conversion en Euros.

PHASE 2 : Pour travailler en Euros avec conversion en monnaie nationale.

PHASE 3 : Pour travailler en Euros uniquement.



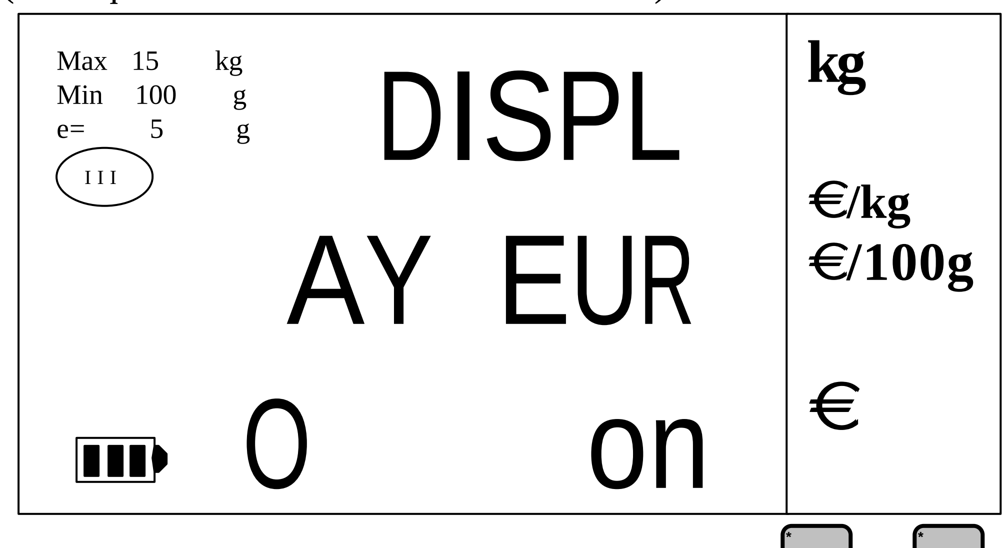
On sélectionnera la valeur (de 1 à 3) en appuyant sur les touches A ou B et on la validera avec la touche MENU, avant de programmer le paramètre suivant. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir à la situation du Menu 1 en appuyant sur la touche K/.

Si le changement de phase implique un changement de monnaie principale, les prix des articles programmés seront convertis automatiquement à leur valeur correspondante dans la nouvelle monnaie principale.

NOTE: Le G. Total doit etre effacé.

13.2.11 Affichage Euro (uniquement si monnaie différente de ‘NULL’ et phase différente de ‘3’)

Si l’on a sélectionné n’importe quelle monnaie différente de NULL’ et que la phase de travail de l’Euro est différente de ‘3’, on devra sélectionner la possibilité d’afficher sur écran la valeur du montant actif, converti en Euros ou en monnaie nationale (selon que l’on travaille avec l’une ou l’autre).



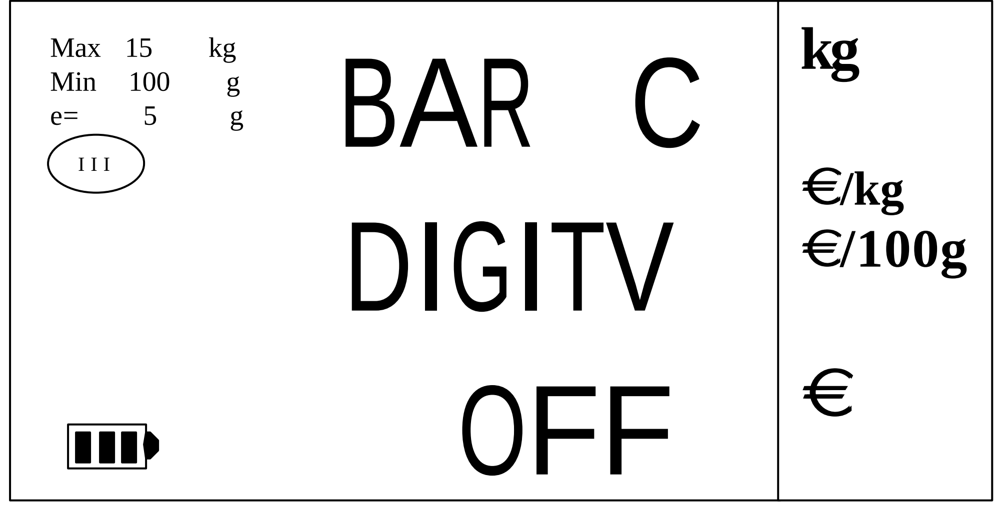
On sélectionnera la valeur en appuyant sur les touches A ou B et on la validera avec la touche MENU, avant de programmer le paramètre suivant. On peut abandonner l’option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir à la situation du Menu 1 en appuyant sur la touche K/.

NOTE: Dans tous les paramètres ayant un rapport avec l’Euro et la Monnaie, c’est-à-dire : ‘Facteur conversion Euro, ‘Monnaie, ‘Décimales’, ‘Arrondi, ‘Valeur de l’Euro, ‘Décimales Euro’, ‘Phase de l’Euro’ et ‘Euro sur écran’, la valeur programmée ne pourra être modifiée tant qu’il y aura une opération totalisée sur un vendeur. Dans le cas contraire, la balance indiquera une erreur.

Max 15 kg
Min 100 g
e= 5 g
III
90
ERROR
kg
€/kg
€/100g
€

13.2.12 Check digit code barres.

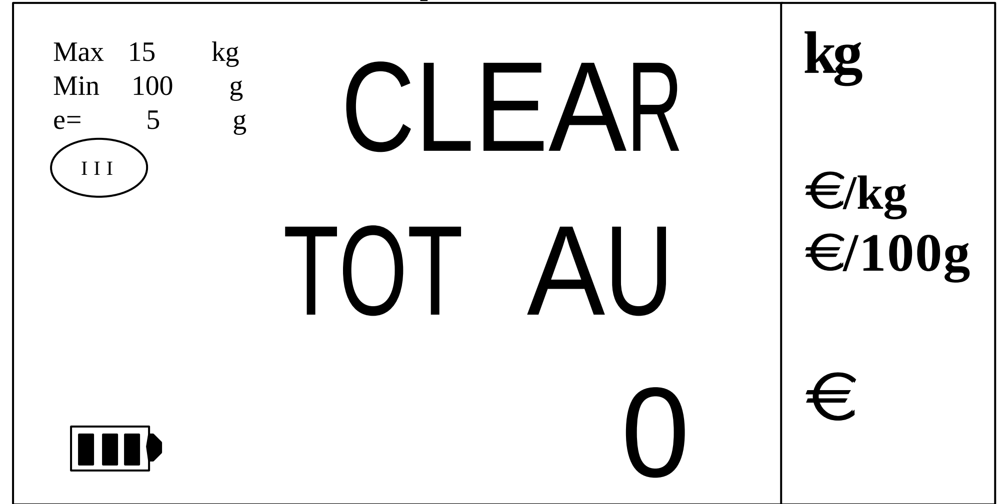
Cette fonction permet d'activer ou de désactiver l'impression d'un digit de contrôle supplémentaire dans le code barres.



On sélectionnera la valeur en appuyant sur les touches A ou B et on la validera avec la touche MENU, avant de programmer le paramètre suivant. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir à la situation du Menu 1 en appuyant sur la touche K/.

13.2.13 Fermeture automatique du total

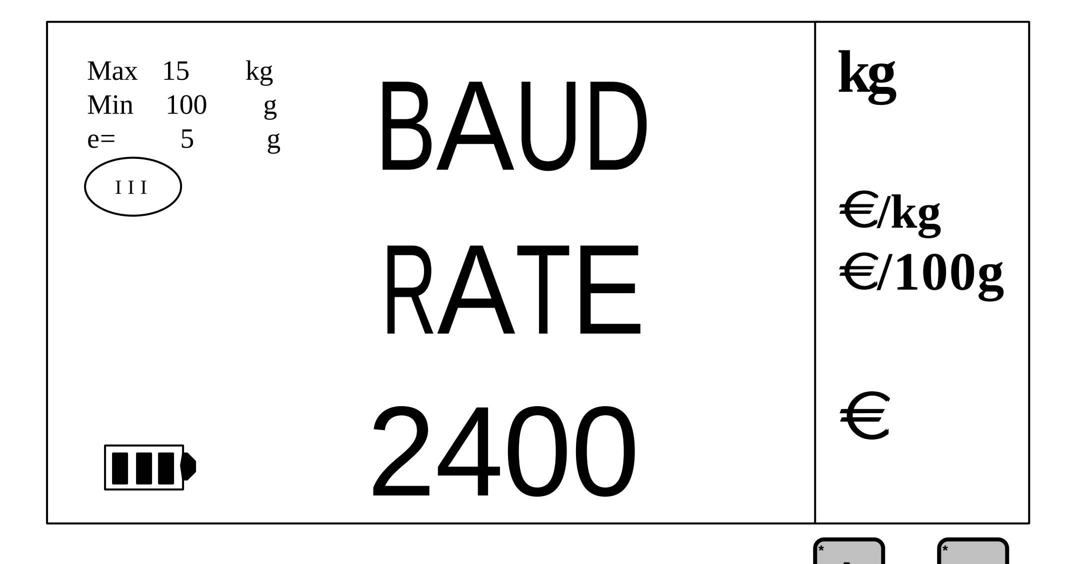
Cette fonction permet de programmer une valeur en secondes (de 0 à 10) au bout de laquelle un total vendeur ouvert sera fermé automatiquement. Si l'on sélectionne '**0**', la fermeture automatique sera désactivée.



On introduira la valeur à l'aide des touches numériques et on la validera avec la touche MENU, avant de programmer le paramètre suivant. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir à la situation du Menu 1 en appuyant sur la touche K/.

13.2.14 Baud Rate

Cette option permet de sélectionner la vitesse de communication du canal RS.

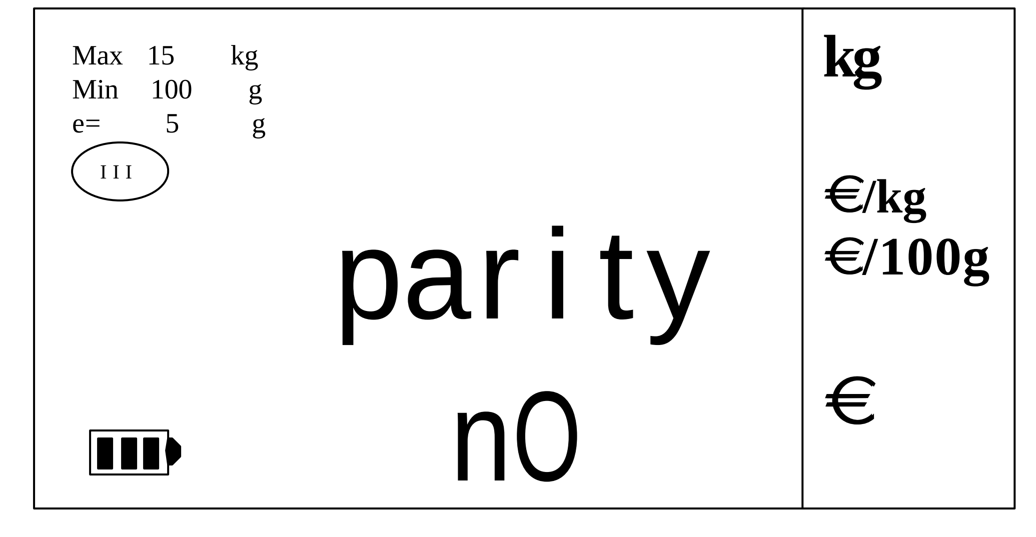


On sélectionnera la valeur en appuyant sur les touches A ou B et on la validera avec la touche MENU, avant de programmer le paramètre suivant. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir à la situation du Menu 1 en appuyant sur la touche K/.

Valeurs possibles	Valeur par défaut
2400	2400
4800	
9600	
19200	

13.2.15 Parité

Cette fonction permet de sélectionner le type de parité de la communication.



On sélectionnera la valeur en appuyant sur les touches A ↑ ou B ↓ et on la validera avec la touche MENU ↵, avant de programmer le paramètre suivant. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir à la situation du Menu 1 en appuyant sur la touche K/+.

Valeurs possibles	Valeur par défaut
NO	NO
EVEN	
ODD	

13.2.16 Nombre de bits

Cette option permet de sélectionner le nombre de bits des données transmises et reçues.

Max 15 kg
Min 100 g
e= 5 g
III

NUM
BITS
8

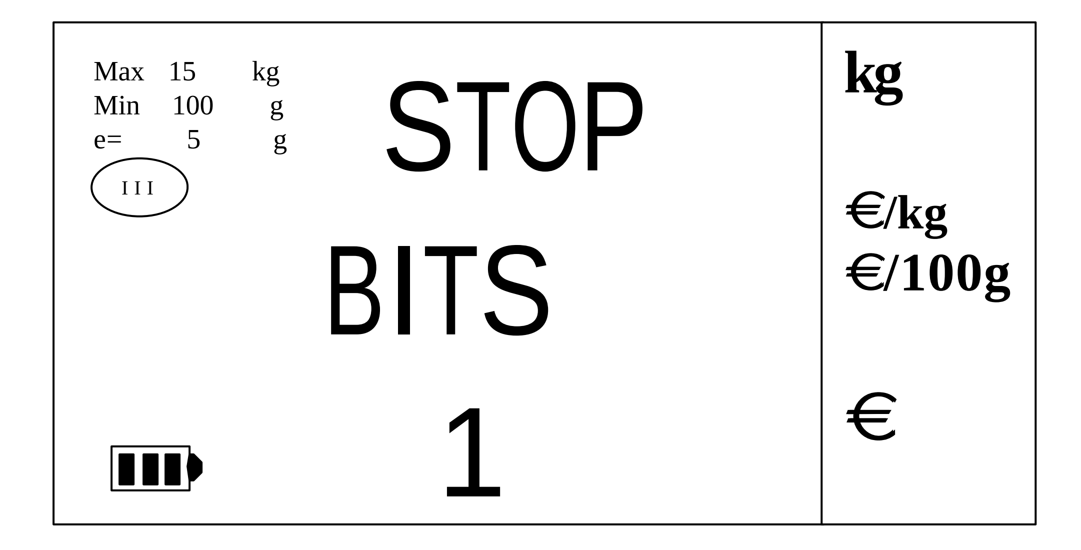
kg
€/kg
€/100g
€

On sélectionnera la valeur en appuyant sur les touches A ↑ ou B ↓ et on la validera avec la touche MENU ↵, avant de programmer le paramètre suivant. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir à la situation du Menu 1 en appuyant sur la touche K/+.

Valeurs possibles	Valeur par défaut
7	8
8	

13.2.17 Nombre de bits de stop

Cette fonction permet de sélectionner le nombre de bits de stop de la communication.



On sélectionnera la valeur (1 ou 2) en appuyant sur les touches [A ↑] ou [B ↓] et on la validera avec la touche [MENU ↵], avant de programmer le paramètre suivant. On peut abandonner l'option à tout moment, sans valider la donnée, et revenir à la situation du Menu 1 en appuyant sur la touche [K/ +].

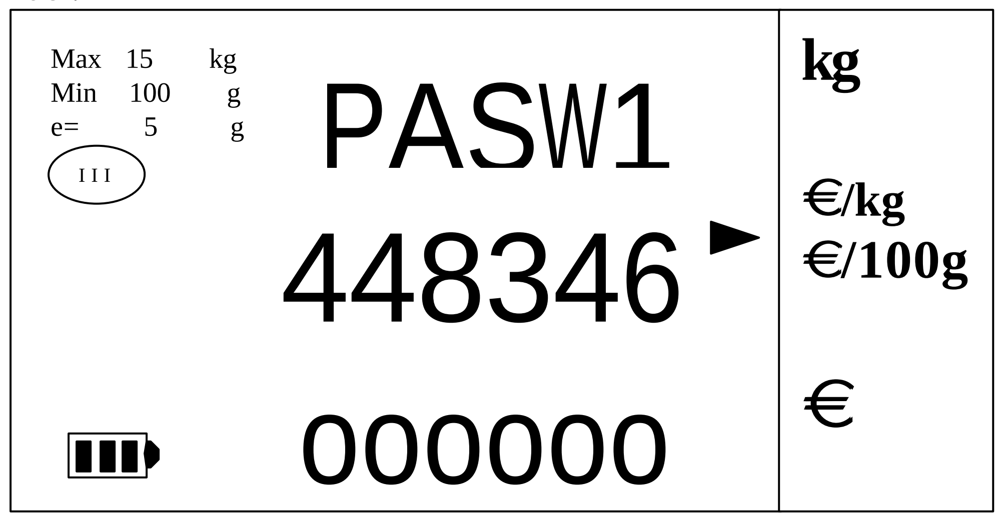
14. TOUCHES D'ACCES DIRECT

Dans le menu du 1er niveau, on peut accéder directement aux options suivantes à l'aide des touches directes. On doit être en position ''**MENU**'' et non en train de visualiser toute option de celui-ci (grand total, prog. Plu, etc. .....) :

TOUCHE	Accès	TOUCHE	Accès	TOUCHE	Accès
+-/ 0	Etat code barres.	SP,: 1	Programmation des entêtes	ABC 2	Liste des Plu's
DEF 3	Etat du ticket récap.	GHI 4	Programmation de l'heure	JKL 5	Programmation de la date
MNO 6	Vente Horaire	PQRS 7	G. T. Absolu	TUV 8	G.T. Vendeurs
WXYZ 9	G.T. Familles	#=(C	Effacement du G.T. Absolu	PLU	G.T. Plu's
T	Etat de l'imprimante				

15. CONVERSION DU CODE CRYPTE

En cas d'oubli de la clef d'accès aux Menus, cette option permet de trouver la clef à l'aide d'une conversion du code crypté qui sera affiché lorsque le mot de passe sera demandé :



Code crypté : 4 4 8 3 4 6
Position du digit : 5 4 3 2 1 0

Il faudra réaliser la soustraction suivante :

Digit du code crypté (DIG) – Position du digit du code crypté (POS).

Dans le cas où le résultat de la soustraction serait négatif, on lui ajoutera 10.

DIG	-	POS			
4	-	5	<	0 ---------> (4 + 10) -5 =	9
4	-	4	>	0 ---------> 4 - 4 =	0
8	-	3	>	0 ---------> 8 - 3 =	5
3	-	2	>	0 ---------> 3 - 2 =	1
4	-	1	>	0 ---------> 4 - 1 =	3
6	-	0	>	0 ---------> 6 - 0 =	6

On recherchera dans le tableau les valeurs correspondantes et leur position sera le digit du code définitif.

TABLEAU: (7, 9, 0, 5, 1, 3, 6, 2, 4, 8)
POSITION: (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)

Le numéro 9 du tableau a la position **1**.
Le numéro 0 du tableau a la position **2**.
Le numéro 5 du tableau a la position **3**.
Le numéro 1 du tableau a la position **4**.
Le numéro 3 du tableau a la position **5**.
Le numéro 6 du tableau a la position **6**.

(Le code d'accès au Menu est le **123456)**

16. LISTE DES ERREURS POSSIBLES

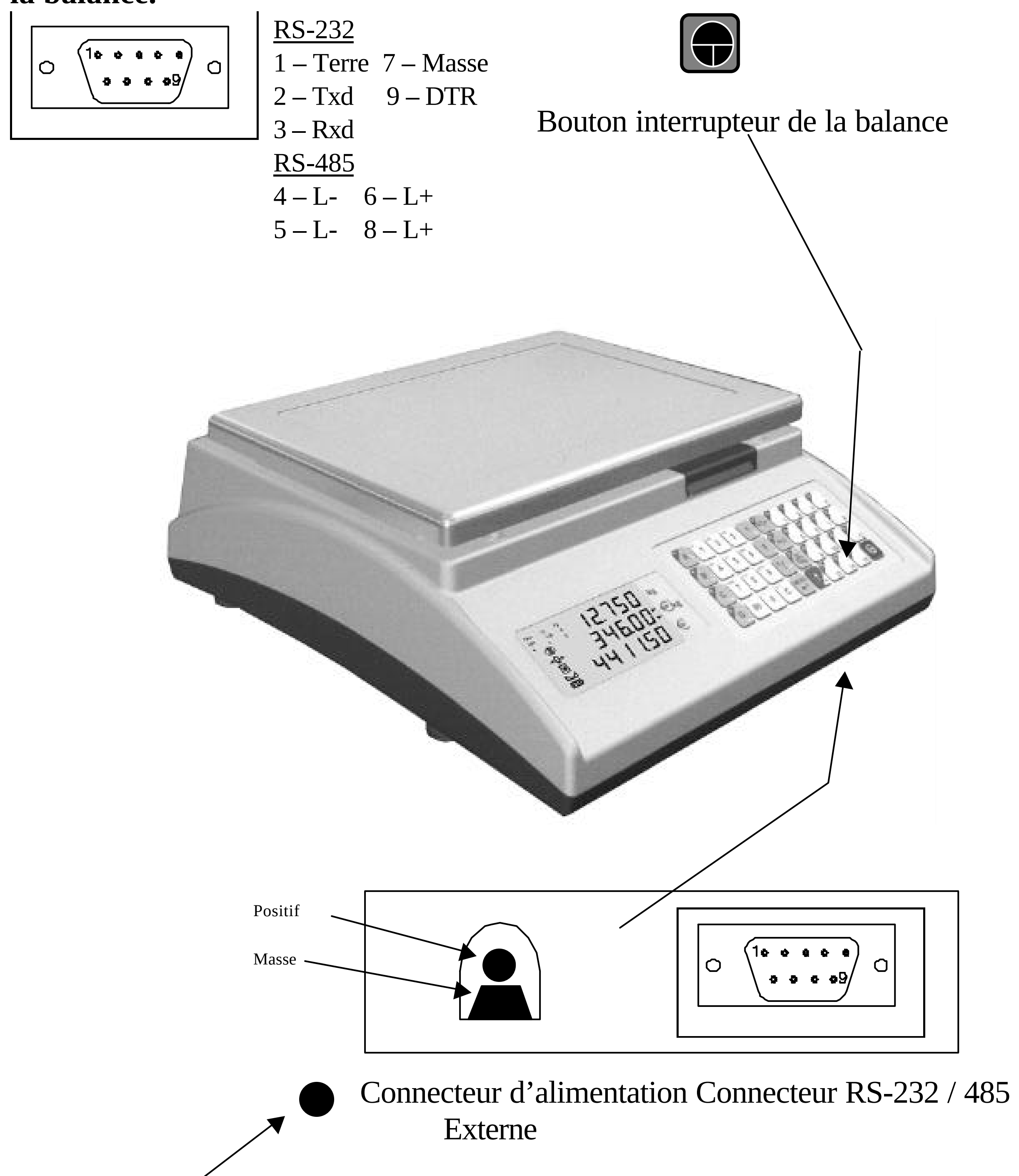
NUMERO D'ERREUR	CAUSE
9	TIMEOUT : temps de capture du zéro ou de référence dépassé.
14	POIDS INSTABLE
35	CHECKSUM INCORRECTE : erreur de lecture de E2prom série.
51	ECRITURE NOVRAM.
60	DONNEE NON VALIDE.
61	DONNEE TROP GRANDE.
62	DONNEE TROP PETITE.
63	DONNEE NULLE.
64	POIDS HORS MARGES.
65	POIDS INCORRECTE.
66	VARIATION DU POIDS, On essaie d'accumuler une vente sans qu'il y ait variation du poids.
67	PLU NON PROGRAMME.
70	PRIX A PAYER ZERO.
71	POIDS HORS TOLERANCE.
75	CODE NON VALIDE : En communication avec le scanner, la machine ne trouve pas le Plu avec le code lu par le scanner.
80	PAPIER : manque de papier.
85	IMPRESSION : erreur de la plaque d'impression.
90	TOTAL DIFFÉRENT DE ZÉRO : lorsque l'on tente de modifier des paramètres de configuration (devise, valeur de l'Euro, arrondissement, nombre de décimales), sans avoir effacé les grands totaux.
99	HORLOGE : erreur d'écriture ou de lecture au niveau de l'horloge.

17. CONNEXIONS

CONNECTEUR RS-232 / RS-485

La connexion RS-232 sera uniquement utilisée pour une communication avec WALLCOM.

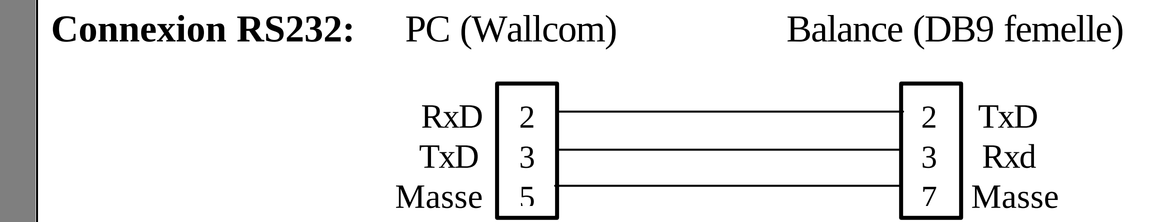
NOTE: Le câble RS-232 à PC devrait être monté avant de mise en marche la balance.



Orifice d'accès au poussoir de calibration

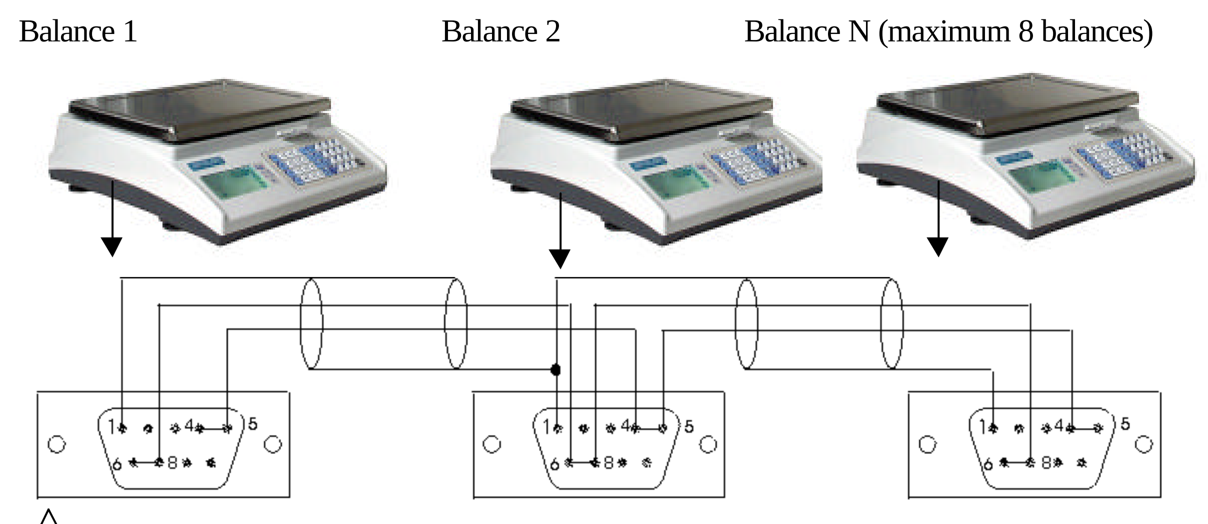
Exemples de connexion:

Connexion RS232: PC (Wallcom) Balance (DB9 femelle)



Connexión RS485: Interconnexion entre balances (DB9 femelle)

Balance 1 Balance 2 Balance N (maximum 8 balances)



NOTE: LE CABLE À UTILISER POUR LA CONNECTION RS-485 DOIT ÊTRE DE LA SORTE UN PAR TRÉSSE ET BLINDÉ 2X1X0,34 ET UN MAXIMUM DE 100M.
LE **TOPOLOGIE** DU RÉSEAU DE CE SYSTÈME DE CONNEXION EST **TOPOLOGIE DE BUS**.
AFIN QUE TOUTES LES BALANCES SOIENT FAITES RÉFÉRENCE AU MÊME POTENTIEL, TOUTE LE PIN 1 DEVRAIT ÊTRE UNIE À TRAVERS LA MAILLE.

La balance peut être alimentée extérieurement grâce à son connecteur extérieur (au travers d'une voiture, par exemple), car elle travaille avec un voltage de 12Vcc.

18. INSTRUCTIONS DE RECHARGEMENT

- Utiliser un adaptateur de réseau de 12Vcc et 500mA.
- Brancher la fiche de raccordement de l'adaptateur à l'entrée d'alimentation externe de la balance, comme indiqué au point précédent.
- Brancher l'adaptateur de réseau à une prise de 220 v.

- Les durées approximatives de rechargement de la batterie seront les suivantes:

- Batterie totalement déchargée : **24 heures** de rechargement.
- Rechargement quotidien : **3 heures** de rechargement.

19. MISE EN PLACE DE LA BATTERIE

En soulevant le plateau de la balance, on accédera au logement de la batterie.

BATTERIE

NEGATIF

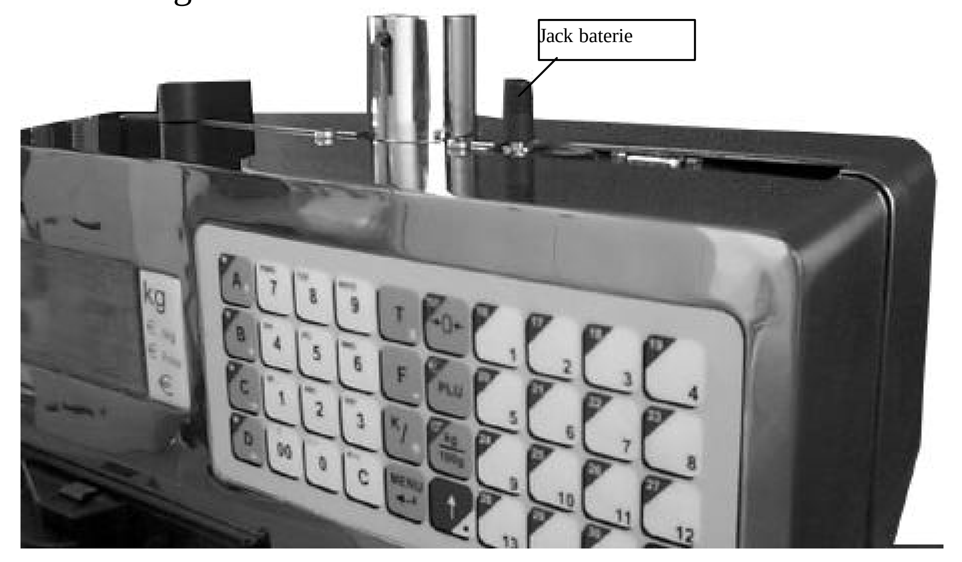
POSITIF

BRANCHER LA BORNE DU CABLE NOIR AU NEGATIF DE LA BATTERIE

BRANCHER LA BORNE DU CABLE ROUGE AU POSITIF DE LA BATTERIE

CONNECTION BATERIE MODELE SUSPENDU

Pour rendre opérationnelle la balance ECO SUSPENDUE, retirer le jack indiqué sur le dessin. Ceci activera la baterie. Ce jack est placé en usine afin d'éviter que la baterie ne se décharge.



20. CARACTERISTIQUES D'AUTONOMIE

Modèle ECO NET (Sans utiliser Back Light)

- Sans utiliser l'imprimante : jusqu'à **100 h**.
- En utilisant l'imprimante : jusqu'à **2.500 tickets. (*)**

(*) En considérant comme ticket standard, un ticket composé de : **Entêtes, 3 ventes** et **légende**, imprimé avec une **intensité** de valeur **6**.

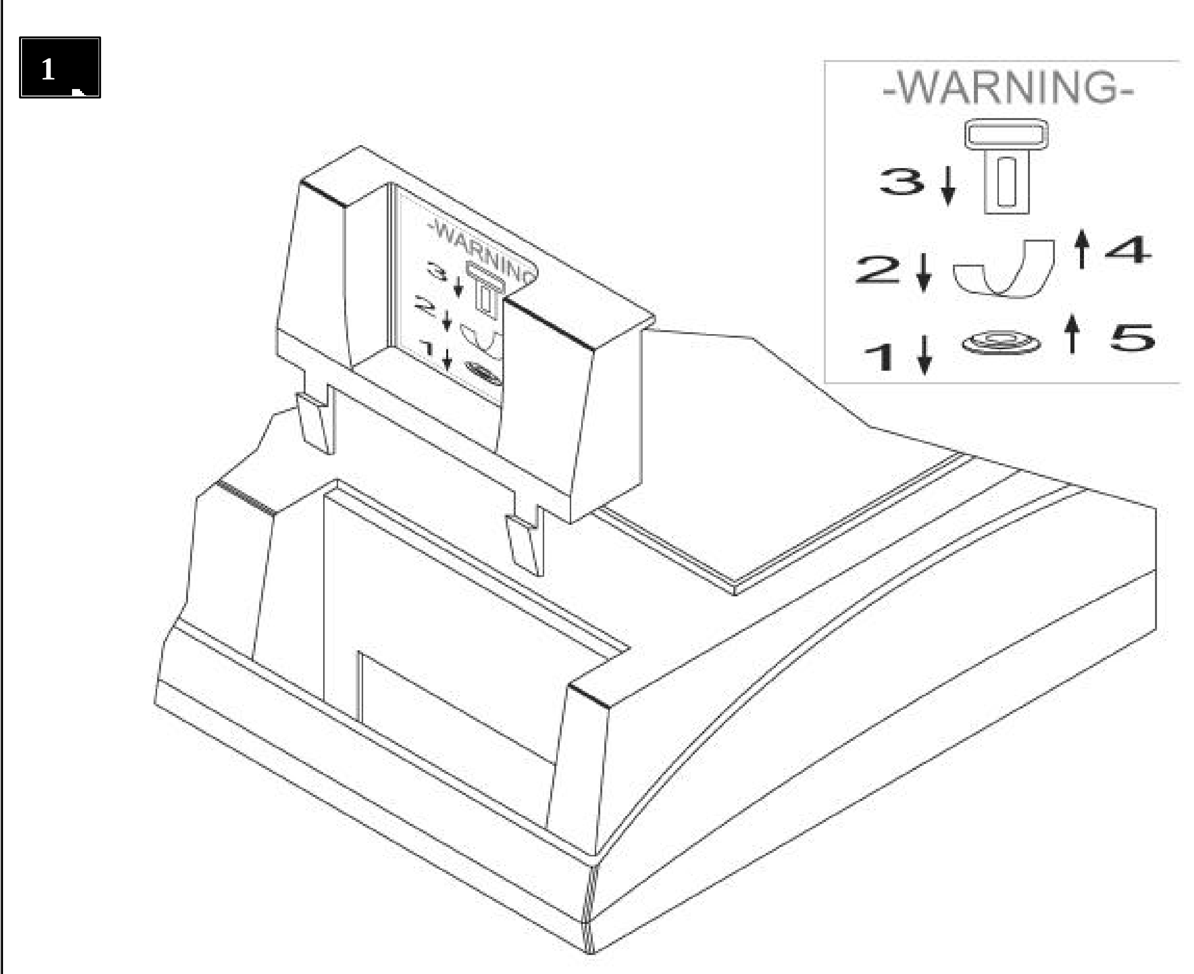
Exemple de consommation type avec imprimante :

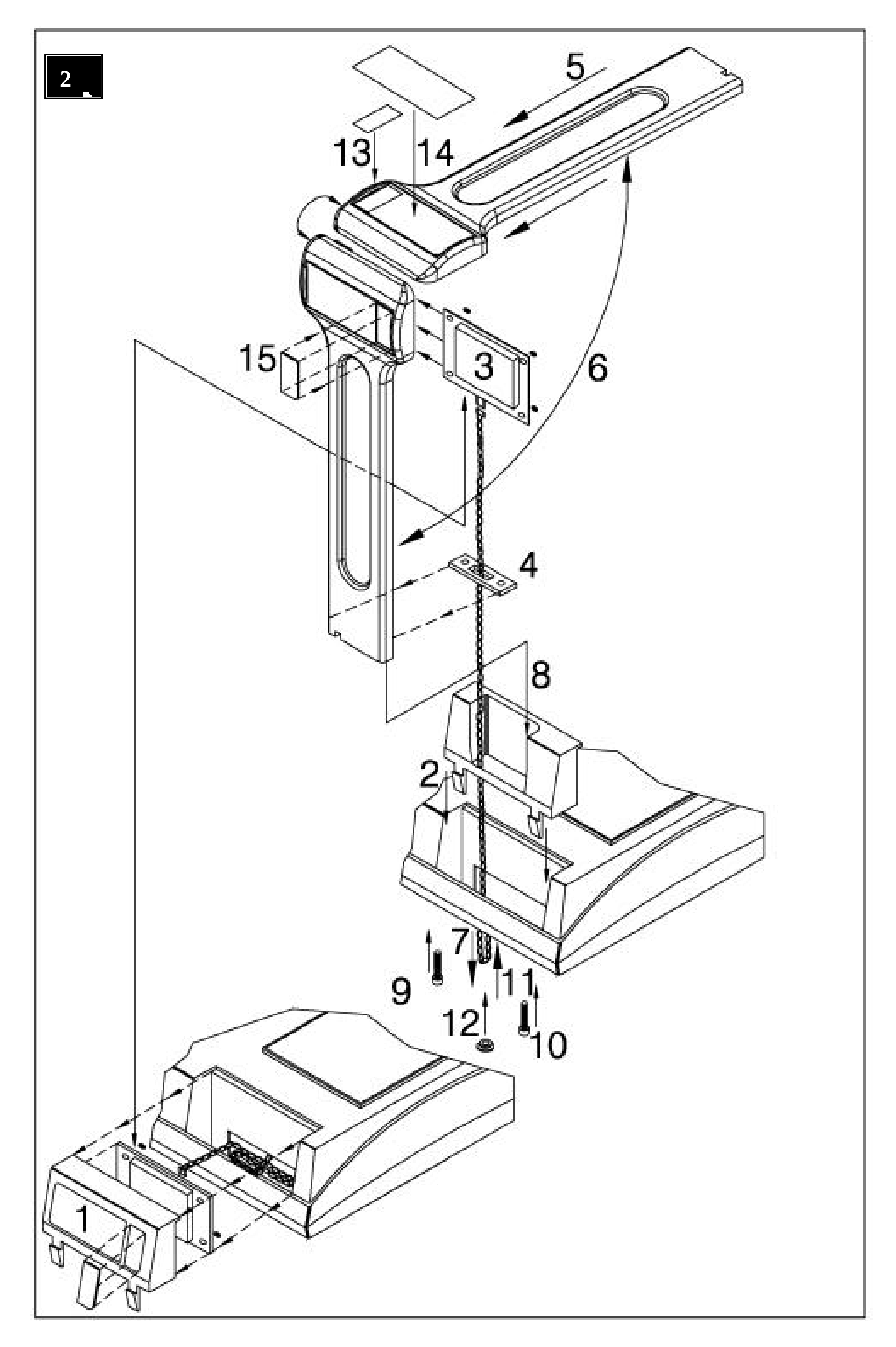
2.000 tickets en **70 h**.

NOTE: L'équipement doit travailler avec la batterie connectée (porte ou non alimenteur). La batterie est indispensable pour imprimer.

21. MONTAGE COLONNE (pour modèle avec colonne)

1





Note: Le fabricant se réserve le droit de modifier, sans avis préalable, le mode d’emploi et les caractéristiques de cette installation.

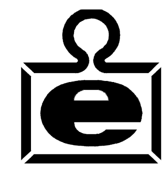
[redacted]

Notes









Parc d’activités Rémora, voie romaine
Route de Pessac-BP98
33172 GRADIGNAN CEDEX FRANCE
Tel: 05 56 75 77 80- FAX: 05 56 75 77 81- Adresse E-mail: info@exa-france.com
Site Internet: http//www.exa-france.com